

GÉNÉRATION 4

COMPATIBLES PC - CONSOLES - ATARI ST - AMIGA

PREVIEWS:

S.W.I.V.

Lemmings

Turrican 2

Exterminator

Hard Drivin' 2

Great Courts 2

Croisière pour
un Cadavre

LES JEUX DU FUTUR:

CD-Rom, CD-I, CDTV, MONDES VIRTUELS,
CYBERSPACE...

CONSOLES:

Toutes les news
Megadrive, Lynx,
Corecofx et
Game-Boy.

TESTS:

Battle Command

Wonderland

Test Drive 3

Golden Axe

Z-Out

SOLUCE:

CADAVRE (1)

SPEEDBALL 2

INTERVIEW : MOEBIUS



SI VOUS NE POUVEZ PAS CHOISIR... PRENEZ LES TOUS !

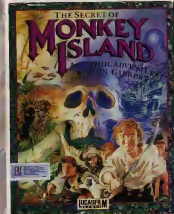


DISPONIBLES
EN VERSION
FRANÇAISE
SUR
ATARI ST/STE
AMIGA
PC & COMPATIBLES

LUCAFILM
GAMES

UBISOFT
Entertainment Software

BIENTÔT
DISPONIBLES
EN VERSION
FRANÇAISE
SUR
ATARI ST/STE
AMIGA
PC & COMPATIBLES



TEAM SUZUKI



Approuvé par
Suzuki-Grand Prix Team.



Disponible sur
AMIGA ET
ATARI ST/STE

ONLY GREMLIN CAN DO THIS



GREMLIN - SPORTS, S.P.A., 24000 MONTROUVILLE, 63740, CHAMPAIGNE-LOIRE, FRANCE. Téléphone: (01) 43 99 05 75

EDITO ON THE ROCKS

A l'heure où je vous parle, il est encore temps de vous précipiter chez votre librairie favori pour vous emparer vigoureusement de notre Spécial Consolés, qui vous permettra de nous faire une idée sur ce marché très concurrentiel. A la mi-décembre, vous pourrez recommencer la même opération, bande de veinards, en vous offrant cette fois-ci notre second Spécial Posters, qui sera plus gros et plus beau que le premier. S'il vous reste un peu d'argent, allez donc jeter un coup d'œil à Ghost et Darkmen, les deux bons films du moment dont nous n'avons pu parler faute de temps, mais qui méritent toute votre attention.

Je commence à vous ennuyer, je le sens bien! Alors, ruez-vous sur notre dossier des machines du futur, et revenez après. Vous y découvrirez les loirs de demain. Et sur notre avalanche de tests (de vrais tests!) Pas ceux faits à partir de photos d'écrans ou de démos non jouables, plusieurs mois avant leurs sorties, ce qui est, en plus, très frustrant; tests qui sont forcément à côté de la plaque! Je rappelle que nous ne testons que les logiciels fins à 99% ou 100%, ce qui permet de les juger vraiment. Remercions finalement le gentilissime Moeblus qui, non seulement a accepté de répondre à nos questions en rubrique Oxygen, mais qui vous offre en plus l'illustration originale de cet édit.

On se retrouve le mois prochain, on tous les jours sur le 3615 GEN4, en rubrique "Red".

Stéphane Lavoisier

STARRING...

Producteur: Geoffrey "Whisky" Guadice
Réalisateur: Stéphane "Dodo" Lavoisier
Scénario: Pierre "Champagne" Ladalle
Scénario: Taron "Corona" Lathier
Adaptation: Didier "Doyard" Lail
Chef de plateau
Saphie "Bloody Mary" Dumas, Mlle "Yol" Des
Acteurs principaux: Jean "Lain" Delafé,
Bibi "Bibi" Fandi, Robert "Vain" Franchi,
Sébastien "dies" Laurent "Panté" Katz,
Sébastien "Cherry" Nougay, Anne "sente"
Olivier
Cascadières Oxygen: Olivier "Guinness"
Ploche, Jean-François "Poné" Bédard,
Laurent "Boris" Katz (Faut), Guillaume
"Vieille" Savard
Effets Spéciaux: Guillaume "Vermouth"
Séverin
Apparitions: Françoise "Irish Coffee"
Gérard
Monteurs: Michel "Hénrik" Lhopital
Monteurs-adjoints: Violette "Gér" Guillemot
Ténors: Olivier "Lufte" Parfance, Anabelle
"Cute" Theron

Photographie: Dignat (Lille), Chromacon
(Montreuil), 2A08 (Tours), SCM
(Neuilly/Senne), GYA (Paris), STRG
(Courbevoie), Pêche (Paris),
Impression: Syntex (Tours).

Scénariste et abonnées:
Nicola "Rien" Goben
Publié: Annette "Mon Subtil" Hernal

Génération 4 est édité par Pressesmag,
SARL, au capital de 2000 francs. Dépôt
légal: 4ème trimestre 1990. Toute
reproduction de textes ou de documents,
même partielle est interdite. L'auteur de
toutes espèces l'acceptation par l'auteur de
leur libre publication. Aucun document ne
sera restitué.

Membres avant OJD
Concessionnaires parisiens: 69731
ISBN 0987-670X

La télévision BD Cielito est
Copyright Zenda Editions,
qu'on ne trouve jamais assez!



SOMMAIRE

3615 GEN4	16 à 20
AVENTURIER FOU	152-154
BO: DIAVOLO	232 à 236
HIDOUILLER MALADE	130 à 133
CONCOURS KICK OFF 2	126-127
CONCOURS SODIPEMG	146
COIN DES PROS	22 à 26
COMPAGNIES ETRANGERES	XIV à 172
COMPAGNIES FRANCAISES	176
DOSSIER	157 à XII
EDITO / OURS	5
EM BREF	122-124
GUIDE DES TESTS	10
HIGH-TECH	32-33
INDEX TEST / INDEX PUB	8
NEWS	12-14-20-29
	128-129
OXYGEN	238 à 258
PETITES ANNONCES	174
PREVIEWS	34-179 à 230
TESTS	36 à 120
TESTS CONSOLES	134 à 150

INDEX DES TESTS

ALPHABET	114-115
ANTHONY	28
BATTLE COMMAND	114-115
BATTLESTORM	64-65
CRIMINAL MINDS	114-115
CRIME WAVE	104-105
CRYSTALS OF ADOREA	96-97
DEATH RACE	104-105
DEATH RACE 2	104-105
DEATH RACE 3	104-105
FINAL CONFLICT	118-119
GOLDEN AXE	84-85
JOHN POND	40-41
LEGION	22
LEGION OF THE DEAD	104-105
M1 TANK PLATOON	116
MURDER	82-83
MURDER IN SPACE	86
MYSTICAL	36
NIGHTTHIEF	52-53
PANZA KICK BOXING	38
REIGN OF TERROR	41
REIGN OF TERROR 2	41
SPEEDBALL 2	108-109
SPELLCASTING 101	68-69
SPYGLASS	40-41
TEST DRIVE 3	48-50
TUNNELS & TROLLS	120
WONDERLAND	110-111
Z-OUT	60-61

INDEX DES ANNONCEURS

CENTURY SOFT	195
ACOLAGE	79-165-231
1. MALL	175-211-215
AMSTRAD	93-95
AVE SOFT	19
BROCKBURN	29-53
CANAL 4	37
C.I.E.P.	229
CHRYSLER FINANCIAL CORP.	65-42
CHRYSLER	95-55-117-139
COKE VISION	97-111
COMMODORE	194-195
COMPTON	145
DELPHINE	209
DYNAMIC DREAM	43
DONARK	197
DUKE	176
ELECTRONIC ARTS	173
ELITE	101
ERA	112
ERIC LITTLE	125
EXTRA	149
EXTRACTION	21-8-24
GRENGLIN	4-49
GRAND	19
GRAND	23
LANKROW	223-225-227-259
LORICHEL	66-67
MICRO APPLICATION	17
MICROSOFT	215-217-219
MICROSOFT	79-11-15-119-120
MICROSOFT	104-121
MIDSCALE	XI
OCEAN	6-7-260
ORION	117
OSTONKIS	35-VII-XV
RAINBOW ARTS	178
SALE'S CURVE	165
SALE'S CURVE	165
SILMARIS	95
SNK	149
SNK	21
SOFTFEM	143-145
TITUS	8-11-13-15-39
TITUS	125-161-211-111
UK	IX
USI SOFT	2-3-51-65-77-81
USI SOFT	87-89-91-95-103
USI SOFT	117-121-123-153
USI SOFT	155-159-163-167
USI SOFT	169-171-177-181
USI SOFT	183-187-200-201
USI SOFT	205-207-237
USI SOFT	11
US GOLD	220-221-V
US GOLD	111
VICOR TECHNOLOGIES	115-2
VICOR GAMES	156



TITUS
SOFTWARE

VOL CXI, N° 38 274

VDL CXI, N° 38 274

LA CENSURE
EST LEVÉE

LE CRIME NE PAIE PAS

PREMIERE LICENCE OFFICIELLE DE LA MAFFIA

...sont de TITUS ont rencontré les membres les plus éminents
...s, à la fin des entretiens, Don C. a déclaré
... pas refuser, c'est lui qui fer

LE CRIME NE PASSE INAPPRÉHENDABLE

PREMIERE LICENCE OFFICIELLE DE LA MAFIA

C'est à Palerme que les dirigeants de TITUS ont rencontré les membres les plus éminents de la Mafia pour des négociations très serrées. A la fin des entretiens, Don C. a déclaré : «TITUS nous a fait une proposition que nous ne pouvions pas refuser, c'est lui qui fera notre jeu».

LA MAFIA EN PERIL

Plusieurs éditeurs avaient essayé de décrocher cette fabuleuse licence, mais le mauvais sort s'est acharné sur eux. Accidents de voitures et problèmes de santé se sont accumulés sur les autres prétendants... C'est donc TITUS qui aura le plaisir de nous présenter le "premier jeu officiel de la Mafia". "Le Crime ne paie pas."

Seuls pages matinales.

LA GALAXIE EN FLAMME
LES
BATTLESTORM
ATTACKENT.

Une coalition de quatre civilisations atomiques a surengagement dérivé une place dans la constellation de Siles.

L'unique survivant d'un
drame géologique qui n'a pas
voulu faire de déclarations à
la presse, est à la recherche
des BATTLESTORM,
véritables Léviathans de
l'espace qui abiment les
résines de sa planète.

NEW YORK

WING COMMANDER 2

L'éditeur de Wing Commander, Chris Roberts, a avoué que dès qu'il aurait terminé le premier scenario-disk pour Wing Commander, il s'attaquerait à la suite. Le jeu comportera plus d'armements, plus de personnages, un scénario plus de véritables de bases et de vaisseaux ennemis et alliés. Le jeu pourrait être prêt pour l'été prochain. En attendant, des versions Amiga, CDTV et Super-Fusion sont en cours de développement, ce qui promet, ce jeu étant le plus beau que nous ayons vu cette année!

4 D'OR 1990

Nous vous avions présenté la liste des nominés pour les 4 D'Or, mais que le bulletin de vote pour ce numéro, mais la plupart des titres de Nihil étant en retard, nous n'avons pu les voir, et nous avons préféré reporter ceci au mois prochain. Sachez que vous aurez la possibilité de gagner des places pour assister à la grande soirée de la remise des prix, qui aura lieu fin février!

SALON DE LA MICRO: BRAVO UBII

Ubisoft était le seul éditeur présent au Salon de la Micro et présentait des consoles, Bravo à eux, grâce à qui les visiteurs pouvaient découvrir Speedy 2, Teenage Ninja Mutant Turtles, Secret Of The Monkey Island, Nightshift, Narco-Police, Napa Remot, Dino Wars et Jan ouille.

Le stand Ubisoft était également un lieu d'initiation pour tous,

OCEAN CHEZ LES SIMPSON

Ocean vient d'obtenir les droits du dessin animé les Simpson, et de leur héros légèrement obèse. Bart. Le jeu devrait être prêt pour l'été prochain, le but étant de faire quelques choses de drôle.

US GOLD ET SEGA

US Gold vient d'obtenir un bon paquet de licences Sega, dont les adaptations seront faites pour le début de l'année prochaine. Parmi les titres, on sait déjà que se trouvent G-Loc, Shadow Dancers et Super Monsoon Grand Prix. En dehors de Shadow Dancers, les deux autres titres paraîtront très complexes à adapter, mais nous verront bien d'ici quelques mois.

US GOLD ET CAPCOM

Encore US Gold, et encore des adaptations de jeux d'arcade. Chez Capcom, cette fois-ci, le copyright anglais vient d'acheter les droits du Final Fight, la suite de Street Fighter, et de Mercs, un commando pas mal fait mais sans grande originalité.

avec Jupiter Maginaire, Pick'n Pile et d'autres. Enfin, une nouvelle d'arts nouveaux doit également à l'occasion de la sortie des nouvelles romans. Sur notre stand, nous avons offert 4 Megadrive, 4 Coregrave, 2 Interdrive CD, une chaîne Hi-Fi et une Neo-Geo tout à fait intéressante les posséder! On y découvre aussi des preuves sur papier écrites, dont le plus remarquable fut Agony, le nouveau jeu de l'équipe Art & Magic, qui ont fait Universal pour Ubi Soft, et travaillent sur ce projet pour Paycom.



"LA COMPILATION"



TITAN

Un jeu de stratégie en temps réel, où vous contrôlez une armée de chevaliers et de dragons. Le jeu est basé sur le célèbre jeu de plateau 'The Game of Thrones'.

KNIGHT FORCE

Un jeu d'action en temps réel, où vous contrôlez une armée de chevaliers et de dragons. Le jeu est basé sur le célèbre jeu de plateau 'The Game of Thrones'.

FIRE

Un jeu d'action en temps réel, où vous contrôlez une armée de chevaliers et de dragons. Le jeu est basé sur le célèbre jeu de plateau 'The Game of Thrones'.

Crazy Cars II

Un jeu de course en temps réel, où vous contrôlez une armée de chevaliers et de dragons. Le jeu est basé sur le célèbre jeu de plateau 'The Game of Thrones'.

LES KIDS SUIVENT LES BALLS

Wizkid est le nom de la suite de Mizball. Le jeu arrive l'année prochaine, et devrait être aussi jouable et aussi original que le premier du nom. Un hit en perspective, certainement.

MICROPROSE A L'AN 2000

Geneship 2000 est la suite de Genship. Étonnant, non? L'hélicoptère sera quelque peu amélioré, et le jeu comportera des scénarios plus actuels, en rapport avec la lutte contre les épaves de la drogue... Le jeu est prévu pour PC l'année prochaine, avec des adaptations Amiga et ST pour plus tard.



CORPORATION 2

C'est annoncé! La suite de Corporation arrive très certainement en septembre, sur Amiga et ST. Bonne nouvelle, puisque le premier jeu était déjà excellent! Parmi les nouveautés, on parle d'effets de transparence particulièrement saillants!

LUDOMANIA: ÇA MARCHE!

De fin au 15 août, vous étiez nombreux (en fait à affluer à Ludomania, la première exposition de jeux vidéo ayant lieu à la Grande-Motte, et où étaient présents Titus et Commodore. De nombreux ordinateurs et des tonnes d'arcade ont permis à tous les visiteurs de se délecter et de découvrir de nombreux jeux. Cette initiative a connu un tel succès que les organisateurs comptent bien recommencer, mais avec une formule plus longue et visant encore plus de personnes. Plus de détails prochainement.



Une compilation HAUTE TENSION pour votre PC/PS.



Une sélection de jeux dont vous ne pourrez plus vous passer!

PIPE MANIA, est un jeu d'arcade d'horreur qui ne vous laissera pas indifférent. Il est très amusant, très amusant, et vous le jouerez encore et encore. Il est très amusant, très amusant, et vous le jouerez encore et encore. Il est très amusant, très amusant, et vous le jouerez encore et encore.

CRAZY CARS II, est un jeu d'arcade d'action qui ne vous laissera pas indifférent. Il est très amusant, très amusant, et vous le jouerez encore et encore. Il est très amusant, très amusant, et vous le jouerez encore et encore.

BARBARIAN II, est un jeu d'arcade d'action qui ne vous laissera pas indifférent. Il est très amusant, très amusant, et vous le jouerez encore et encore. Il est très amusant, très amusant, et vous le jouerez encore et encore.

TITAN, est un jeu d'arcade d'action qui ne vous laissera pas indifférent. Il est très amusant, très amusant, et vous le jouerez encore et encore. Il est très amusant, très amusant, et vous le jouerez encore et encore.

LES JEUX DE LA COLLECTION BARBARIAN, est un jeu d'arcade d'action qui ne vous laissera pas indifférent. Il est très amusant, très amusant, et vous le jouerez encore et encore. Il est très amusant, très amusant, et vous le jouerez encore et encore.

LES JEUX DE LA COLLECTION TITAN, est un jeu d'arcade d'action qui ne vous laissera pas indifférent. Il est très amusant, très amusant, et vous le jouerez encore et encore. Il est très amusant, très amusant, et vous le jouerez encore et encore.



SAPRISTI!

Voici la liste des nouveautés en téléchargement sur notre serveur. En plus de ces jeux ou démos de jeux, vous trouverez également en téléchargement les meilleures démos que nous avons reçues pour notre incroyable Concours Démos. A ce propos, les gagnants de lots sont priés de ne pas s'impatiencez...

On s'occupe d'eux!

Pour ceux qui n'ont pas encore de quoi télécharger sur notre fabuleux 3615 GEN4, vous trouverez au bas de cette page un coupon permettant de commander soit le soft uniquement, soit le câble de téléchargement et le soft! Attention, le téléchargement ne fonctionne que sur ST actuellement. Les versions Amiga et PC sont en développement.

CHRONICLES OF OMEGA / ARC

Voici un nouveau jeu de plates-jeux, ce dernier étant un jeu dans la guerre de Mario Bros. Spécialement programmé pour ST-E (il marche également sur un ST classique). C'est le jeu de jeu dans lequel vous jouez le rôle d'un héros devant tuer des monstres pour récupérer de l'argent, afin d'acheter un meilleur équipement pour tuer de plus gros monstres et... Bref, un jeu assez classique, avec sur ST-E un meilleur son et de plus beaux graphismes. Cette démo n'est que le premier niveau de ce jeu qui en compte beaucoup plus!



ATOMIC ROBOKID / ACTIVISION

Ce jeu, testé dans notre précédent numéro, ne nous avait pas trop impressionné. Cependant, les fans de shoot'n'up pourront apprécier cette demo, qui est totalement jouable et compatible avec cette demo, qui est totalement jouable et compatible avec cette demo. Vous y jouez le rôle de Robokid, et l'ensemble du niveau 1. Vous y jouez le rôle de Robokid, et l'ensemble du niveau 1. Vous y jouez le rôle de Robokid, et l'ensemble du niveau 1. Vous y jouez le rôle de Robokid, et l'ensemble du niveau 1.

ATARI WORLD: 590 F BOUCLEZ VOS VALISES!



STARTER PACK : la valisette contenant tous les produits indispensables pour découvrir et aller loin, très loin dans l'univers Atari. Jugez-en plutôt :

- **BIEN DÉBUTER** : véritable best-seller, l'ouvrage idéal pour acquérir facilement les notions de bases.
- **TEXTOMAT** (traitement de texte), **DATAMAT** (gestion de fichiers) et **CALCOMAT** (tableur graphique) : trois logiciels de bureautique performants pour améliorer sa productivité.
- **AUTOFORMATION AUX LANGAGES BASIC** : le livre et le disquette, une méthode d'apprentissage efficace à la programmation en GFA BASIC, OMIKRON et STOS.

- **LE LIVRE DES MEILLEURS JEUX** : trucs, astuces, et solutions bien souvent inédites vous sont proposés sur les derniers hits.
- **LA DISQUETTE DES MEILLEURS LOGICIELS DE GRAPHISMES ET DE SONS DU DOMAINE PUBLIC.**

Pour 590 F, offrez-vous le tour du monde ATARI en 1ère classe à prix charter.

MICRO APPLICATION 58 RUE DU 14 JUILLET 75003 PARIS/TEL. (1) 47 32 34 44

☐ Je désire recevoir le **STARTER PACK** ainsi que les logiciels de 590 F par
☐ chèque ☐ carte bancaire
 à l'ordre de **MICRO APPLICATION**
☐ virement bancaire
 Nom _____ Prénom _____
 Adresse _____
 Ville _____
 Code postal _____
 Date _____ Signature _____

EDITIONS MICRO APPLICATION

COMME C'EST BON D'ÊTRE INTELLIGENT



CELICA GT4 RALLY / GREMLIN

A nouveau une demo possible qui vous entraîne, au volant de votre boîte, sur 2 ces circuits de Célita GT4 Rally, testé dans ce même numéro. Mélangeant styles et 3D, Célita GT4 Rally est une simulation de rallye, comme il n'en existait pas auparavant, ce qui marque fort de plaisir à tous les amateurs de courses automobiles.



CRYSTALS OF ARBOREA / SILMARILS

Attention, voici la seule demo non jouable de ce mois-ci. Il s'agit d'un slide-show présentant diverses pages écarlates de cet excellent jeu de stratégie basé dans ce numéro. A la vue de la qualité graphique des écrans du jeu, je suis sûr que la plupart d'entre vous craqueront pour cette nouvelle réalisation de Silmarils.



mais... c'est génial!!!!*

* Avant de craquer sur nos prix, flashez sur nos performances!

SOURIS OPTIQUE

Une souris pas comme les autres!



Modèle ATARI ou AMIGA (290 dpi) : 490 F TTC
Modèle PC XT/AT (200/600 dpi) : 695 F TTC



SCANNER A MAIN

Enfin un scanner pour tous!



Le scanner à main GOLDEN IMAGE permet de numériser n'importe quel document (photo ou texte), de le renvoyer à l'écran du formidable logiciel TOUCH-UP et d'imprimer votre document personnalisé. Précision : 400 dpi, 64 tons de gris, largeur de 305 mm.

Modèle ATARI ou AMIGA (avec le logiciel TOUCH-UP) : 1990 F TTC

LECTEUR

Le lecteur du pro!

Modèle ATARI ou AMIGA : 990 F TTC

Enfin, une plus grande... GOLDEN IMAGE vous dit tout! Un design révolutionnaire, une qualité de fabrication très supérieure à la moyenne et son display enluminé en temps réel le plus sûr lequel vous "travaille".



* Durée de vie supérieure à 10 000 heures d'utilisation.



GOLDEN IMAGE

Vous devez en parler à votre spécialiste micros!

IMAGINE'S

27-41, boulevard Louise MICHEL
92230 GENNEVILLIERS - Tel. : 47.91.06.25
Fax : 47.91.38.07 - Telex : 620.294

JOUEZ EN RÉSEAU !

Devant l'abondance des questions des lecteurs sur les liaisons série, nous vous proposons aujourd'hui un article exclusivement sur ce sujet. En effet, combien d'utilisateurs utilisent cette interface, alors qu'elle existe sur la quasi-totalité des micro-ordinateurs ? A notre connaissance, il n'y a vraiment que les compatibles PC qui l'emploient, et ce, grâce au souris. C'est vraiment dommage, puisqu'elle offre de nombreuses autres possibilités, dont la plus intéressante, le NULL-MODEM.

KESAKO ?

Cette liaison a peu particulière permet de relier deux ordinateurs entre eux, afin de faire faire communiquer. Le principe est simple, puisqu'il suffit de faire passer à chaque micro un fil relié à un modem (modulateur/démodulateur, interface destinée à brancher un ordinateur sur le réseau téléphonique). En fait, seul un câble est nécessaire, qui porte le nom de NULL-MODEM, puisqu'il simule deux modems reliés.

C'est grâce à lui que vous pourrez passer de longues heures à jouer contre un concurrent, sous des logiciels comme "Flight Simulator", qui offrent des modes "multijoueurs" !

PROBLEMES

En fait, le point noir de cette liaison réside dans le difficulté de se procurer un câble adapté aux deux appareils. La normalisation étant très floue, vous trouverez, il n'y a pas un unique connecteur ! Pour s'en rendre compte, il suffit de regarder l'arrière d'un compatible PC. Sur les anciens modèles, les XT, le connecteur était du type SUB-D 25 (25 broches), alors qu'aujourd'hui, les AT sont équipés de connecteurs SUB-D 9, qui n'ont plus que 9 broches.

Puisque les fils sont reliés à la suite, une liaison série devrait comporter seulement deux fils, celui de transmission et le retour. Cependant, pour contrôler le bon déroulement de la communication, une voie de retour a été prévue, ainsi que deux signaux annexes.

Voici les principaux signaux utilisés (définis dans la recommandation V24 du CCITT) avec les positions sur les connecteurs 9 et 25 broches.

Nom	Sens	Fonction	SUB25	SUB9
FG	-	Frame Ground	1	1
SG	-	Signal Ground	7	5
TxD	>	Transmit Data	2	3
RxD	<	Receive Data	3	2
RTS	>	Request To Send	4	7
CTS (PAR)	<	Clear To Send	5	8
DSR (PDP)	>	DataSet Ready	6	6
DTR (TPD)	>	Data Terminal Ready	20	4
DCD (DP)	<	Data Carrier Detect	8	8
RI (IA)	<	Ring Indicator	22	9

Pour le sens
> de l'ordinateur vers le périphérique.
< du périphérique vers l'ordinateur.

Signification :

- Frame Ground : Masse du châssis.
- Signal Ground : Masse électrique (ou retour courant).
- Transmit Data : Envoi des données.
- Receive Data : Réception des données.
- Request To Send, Data Set Ready, Data Terminal Ready : Demande, Prêt à Envoyer, Prêt à Recevoir.

se modem l'ordre d'appel (généraliser une portée).

- Clear To Send, Prêt à Envoyer. Le modem répond à la demande RTS, il est prêt.

- Data Set Ready, Prêt à Donner des Données. Le modem est prêt, ce signal est actif à la mise sous tension du périphérique.

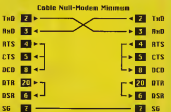
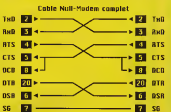
- Data Terminal Ready, Terminal de Données Prêt. L'ordinateur est prêt, et comme pour le DSR, ce signal est actif à la mise sous tension.

- Data Carrier Detect, Détection de Porteuse. Le modem a reçu une porteuse, donc le signal envoyé par son correspondant.

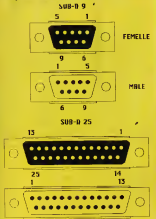
- Ring Indicator, Indicateur d'Appel. Le MODEM est appelé (le téléphone sonne...).

LES LIAISONS

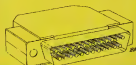
Deux liaisons NULL-MODEM peuvent être réalisées, l'une complète, et l'autre minimale. Pour celle-ci, c'est à vous de voir si les déroulements des opérations, donc de mettre le destinataire en réception avant de commencer la transmission.



Afin de vous permettre de réaliser le câble de vos besoins, voici les schémas des connecteurs.



Enfin, pour éviter toute confusion, voici la vue d'ensemble SUB-D 25 mâle, côté connecteur.

**LISTE DE JEUX UTILISABLES EN RÉSEAU**

- Days Of Thunder
- Falcon
- Flight Of The Intruder
- Flight Simulator
- Hard Drivin'2
- Populous
- Powermanger
- Stunt Car

DANS LE LABYRINTHE SE CACHE UN AMIGA 2000...

Jour après jour constituez-vous une cagnotte qui a de la mémoire. Dans les ténérès du labyrinthe vous combattrez des monstres mais aussi d'autres joueurs pour vous approprier leurs trésors. Enfin au crépuscule, vous déléguerez la princesse et gagnerez un AMIGA 2000*.

* celui-ci ne vous le délivrera pas la première fois, mais vous pouvez gagner à la 1000ème.

GAGNEZ UN AMIGA 2000, UNE CONSOLE ATARI LYNX ET DES CANTAINES DE LOGICIELS...



Pour recevoir le plan du labyrinthe

et délivrer le premier la princesse Zelda, renvoyez ce bon : 36 15 ZELDA-SUITE 1024, 21 rue de la Fontaine ou 75 011 Paris

Nom _____ Prénom _____
Age _____ Adresse _____

DISNEY ANIMATION STUDIO

Outre ceux qui n'ont pas vu Blanche-Neige et les 7 nains ou même Donald se lever ! C'est bon, assez-vous, Walt Disney vous offre maintenant tout son savoir-faire pour créer vos propres dessins animés sur Amiga. DISNEY ANIMATION STUDIO est un logiciel tout à fait original et son genre, qui reprend les techniques d'animations traditionnelles utilisées depuis de nombreuses années dans les studios d'animation.

L'arrivée des packages complets en version PAL et l'arrivée est attendue pour être, très, bientôt, incessamment sous peu (c'est vous dire !), mais en voici quand même un aperçu pour vous faire patienter.

Animation Studio peut tourner sur n'importe quel Amiga disposant d'un minimum de 512 Ko de mémoire. Le logiciel est constitué de trois modules représentant les trois étapes principales dans la création d'une animation. Le premier est destiné au dessin, le second à la mise en place des séquences d'images et des déclenchements sonores, et le troisième à la mise en couleur.

Le secret d'une bonne animation réside en grande partie dans la fluidité des mouvements. Les animateurs tracent les contours d'un personnage sur des feuilles de séquoie qu'ils superposent au fur et à mesure, et profitent ainsi du repère des images précédentes pour dessiner la suivante.

Le PENCIL TEST reprend la même logique. Quand on a créé une image, on passe à l'image suivante à l'aide des flèches du clavier. L'image précédente s'affiche maintenant en gris. On peut visualiser jusqu'à 4 images antérieures, qui sont affichées dans un gris de plus en plus clair.



LE PENCIL TEST en peut voir les images précédentes par transparence pour dessiner la suivante.

Pour faciliter le dessin, on peut choisir plusieurs modes de traits, des droites, des courbes, des formes géométriques... et pourvu des repères du tableau. On trouve aussi un remplissage, une loupe, et un décalage de brosse. On sélectionne ces outils dans une rangée verticale d'icônes situées à droite de l'écran. D'autres fonctionnalités permettent de modifier l'opacité d'une image, d'en effacer, d'en modifier d'autres.

L'EXPOSURE SHEET permet de gérer sous forme de script le déroulement chronologique des images. On peut également y rajouter des séquences musicales ou des sons synchrones, car le logiciel peut lire les fichiers au format SMUS. Une petite place est également prévue pour inscrire des répliques de dialogues ou des commentaires.

Des fondations de base que l'on trouve habituellement sur des traitements de textes (comme copier/coller, déplacement de bloc...) sont disponibles pour aider à l'écriture du script.

On définit également le nombre d'images par seconde jusqu'à 30, on définit d'après le son l'offset automatique le temps global de l'animation. Bien sûr, plus il y a d'images, plus le mouvement est fluide.



LA PALETTE en organise les couleurs de la palette, qui peut avoir de 2 à 32 couleurs.

Quand l'animateur est satisfait de l'ensemble de la séquence d'animation, il envoie la suite au collage. C'est une étape lente et fastidieuse, car il faut éviter soigneusement d'effacer, conserver sur une même surface une même structure logique d'une image à l'autre, et le nombre de surfaces à remplir est très important. Cela représente le travail de plusieurs personnes.

Avec INK & PAINT, vous faites tout ce travail, du bout de la souris. Pour un remplissage sans bavure, il suffit que la surface soit parfaitement délimitée sans l'ombre d'un pixel. Plusieurs modes de remplissages sont possibles, soit avec une couleur



INCK & PAINT: dans le module de collage on remplit les surfaces avec des aplats de couleur.

une, soit avec une transparence.

C'est aussi dans ce module que l'on "habille" l'animation en rajoutant une image de fond sur laquelle évoluera le personnage animé. On merge ensuite le fond et le personnage avec la fonction "Fuser" qui s'apparente au "Blend" de Photoshop.

DISNEY ANIMATION STUDIO est un logiciel très simple d'emploi, qui reprend quelque peu l'interface utilisateur de OpArt II. Si vous avez l'imagination débordante, un minimum de sens pour le dessin, et une connaissance dans la décomposition du mouvement, c'est un outil idéal pour matérialiser vos idées en couleur et en musique.



DIGITAL ACCESS

Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - ☎ 01 81 28 44

CONSOLES NEC

Compaq 386 1200 Fc
Compaq 486 2000 Fc
Compaq 486 2000 Fc
Compaq 486 2000 Fc
Turbo 2000 Fc

Pour voir notre liste de matériel

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

PROMOS MICRO

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

AMIGA

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

AMSTRAD CPC

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

Amiga 2000 2000 Fc

DELUXE PAINT ST

Pour le plus grand plaisir des Artistes amateurs ou professionnels de l'image, Electronic Art vient de porter Deluxe Paint sur ST. Ce logiciel de dessin 2D et d'animation en pseudo 3D avec sa liste l'immense des graphismes de tous bords sur l'Amiga. Complètement renoué pour l'occasion, notamment au niveau de l'interface utilisateur, il a conservé la philosophie de son frère. De nouvelles fonctions viennent encore améliorer ses performances, principalement dans la partie animation. DeluxePaint apporte surtout de nouvelles méthodes de travail, et de nouvelles possibilités, et ce qui était disponible jusqu'à présent sur ST.

DPaint ST travaille en 16 couleurs parmi 512 sur ST, STF ou Mega, et 16 parmi 4096 sur STE ou TT. Il reconnaît les formats images IFF, PCX, PII et NEO, ce qui vous permet de récupérer vos anciens dessins effectués sur d'autres logiciels ST (DigiPaint, Nestorian, ...), ou même d'échanger des fichiers images avec l'Amiga.

Le pas de travail détermine, tout se gère par ailleurs dans la page principale. Un clic gauche sur l'une d'elles active la fonction choisie, et un clic droit ouvre un sous-menu permettant son paramétrage. Une fois la sélection effectuée, la barre d'outils peut s'activer pour modifier de la totalité de la page, le tout de façon extrêmement rapide, ces manipulations deviennent instinctives au bout de quelques heures, d'autant que toutes les commandes ont un raccourci clavier.

LE DESSIN

Le clic gauche permet de dessiner avec la couleur sélectionnée, et le clic droit avec la couleur de fond, donc d'effacer.

On peut choisir différents modes de tracé : libre, droit, arc, cercle, ellipse et rectangle. Chacun possède ses propres caractéristiques, trait plein ou pointillé, forme point, etc. La diversité des combinaisons possibles permet de trouver un tracé adapté aux besoins du moment, esquisse, retouche, finitions.

On trouve aussi un sélecteur, dont les couleurs diffusées, la taille et la façon de diffusion sont réglables, et où l'on peut utiliser l'imprimante quel qu'elle soit.

La brosse peut être utilisée comme un pinceau ordinaire, dans l'un des neuf modes disponibles. Ils permettent d'agir de différentes manières sur les couleurs de fond situées sous le pinceau ou la brosse : disposition des pixels, changement de couleurs, transposition de Rangs.

Quoi d'autre encore? Un Grid pour espacer régulièrement un dessin, une brosse ou du texte, paramétrables en largeur (g) et en hauteur (h). Pour entrer du texte, on peut choisir d'imprimer quelle fonte au format DFT, ou créer sa propre fonte.

La fonction "Mirror" permet quant à elle de reproduire une brosse et son "reflet" symétriquement par rapport à un axe paramétrable.

LES COULEURS

La palette propose de nombreuses fonctions pour l'organisation des couleurs. "Spread" permet d'obtenir un dégradé d'une couleur donnée à une autre. Le "Range" reproduit la fourchette des couleurs qui sont actives dans le cycle. Le sens et la vitesse



de défilement des couleurs sont réglables. Le Range est aussi utilisé dans le mode de remplissage dégradé. Chaque palette peut avoir 4 Rangs différents.

D'autres fonctions permettent de copier ou d'insérer des couleurs. On peut aussi visualiser les couleurs utilisées dans l'image, et donc celles restant disponibles.

Le remplissage d'une surface offre de multiples possibilités de textures. L'attribution du dégradé définit dans la palette est réglable. L'angle d'effacement est variable, et peut même épouser les contours de la surface à remplir.

Autre fonction très pratique, le "Blend". Il s'agit d'un genre de filin, qui permet de mélanger certaines couleurs pour avoir de nouvelles. Il peut agir indépendamment sur les couleurs de premier plan ou de fond.

L'ANIMATION

L'une des principales fonctions d'animation de DPaint ST consiste à animer une brosse sur une image de fond fixe.

L'animation d'une brosse est d'une simplicité enfantine. Après avoir obtenu le nombre d'images désirées, on indique le point de départ et le point d'arrivée de la brosse. Le logiciel calcule alors automatiquement les positions intermédiaires. Le pseudo 3D est obtenu en jouant sur les paramètres de profondeur de l'axe Z, plus la brosse s'éloigne, plus sa taille diminue.

Aux déplacements linéaires viennent s'ajouter des possibilités de rotation autour des 3 axes x, y et z.

Ces fonctions d'animation sont extrêmement puissantes et rapides. La gestion des points de départ et d'arrivée, crochets et la source sur l'écran, permettent des déplacements très précis.

DELUXEPAINT ST apparaît dès à présent comme le meilleur logiciel de ce type sur ST. L'association des fonctions de base ne pose aucun problème majeur, même pour un débutant. La combinaison de ces fonctions offre des possibilités de création quasi-illimitées. Chacun pourra y trouver de propre méthode de travail. Les applications sont nombreuses, tant pour l'enseignant que pour le professionnel : création de graphiques, animations de logo, images fixes, habillages en tout genre pour le vidéo, etc. Enfin, l'aspect très convivial de l'interface utilisateur permet de se concentrer sur la création pure, sans être contrainé par des manipulations lourdes.

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

NOËL 90

TORTUES NINJA

Atari ST 249 F

Amiga 249 F

CPC disque 149 F

1 MANETTE DE JEU
GRATUITE
POUR TOUT ACHAT
DE 3 JEUX MICRO.

CONSOLES SEGA

MASTER SYSTEM

+ 1 jeu + 2 manettes

690 F

MASTER SYSTEM PLUS

+ 2 jeux + 2 manettes

+ le protocole

990 F

CONSOLES NINTENDO

GAME BOY portable

+ 1 jeu + écouteurs

+ câble Video-link

590 F

CONSOLE BASE

+ 2 manettes

690 F

ACTION SET

+ 2 jeux + 2 manettes

+ le protocole

990 F

SEGA MEGADRIVE 16 bits

Console + 1 jeu

+ 1 manette

1790 F

ADAPTATEUR POWERBASE

permet d'utiliser les jeux

de la console

MASTER SYSTEM

329 F

CAGNES-SUR-MER

67, bd du Maréchal Juin

Tél. 93 25 25 21

LYON LA PART-DIEU

Centre commercial

Tél. 78 62 70 30

ST-QUENTIN-YVELINES

Centre commercial

Tél. 30 57 13 43

VELIZY 2

Centre commercial

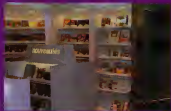
Tél. 34 65 18 81

PARLY 2

Centre commercial

Tél. 39 55 19 20

Frac Logiciels



Frac Logiciels, vous connaissez ? Il est certain que la grande majorité d'entre vous répondra par la négative ou pensera qu'il ne s'agit ni plus ni moins que du nom donné à l'espace réservé à la micro-informatique dans toutes les Fracs traditionnelles. En fait, il en est tout autrement et Frac Logiciels est un concept complètement indépendant géographiquement du réseau principal Frac dont l'initiative revient aux responsables de la filiale Frac Service, spécialisée dans la photo.

Frac Logiciels reprend d'ailleurs les mêmes principes que cette dernière en matière de distribution et de services offerts à la clientèle. En effet, pour assurer son succès dans le domaine de la photo, Frac Service a développé un réseau de distribution national constitué d'environ une centaine de magasins. Et c'est bien là le précepte des Frac Services, offrir des magasins dits de proximité (l'implantation pas 50 m2 de superficie), tous basés sur le même concept (thématisés au niveau du visuel), permettant aux consommateurs de bénéficier plus de chez eux des prestations de la Frac en terme de conseil, de service et d'accueil. Cette expérience donnerait d'excellents résultats, la Frac a donc décidé de mener une opération similaire au niveau de la distribution de logiciels, secteur dans lequel beaucoup, pour ne pas dire tout, reste à faire.

C'est ainsi qu'un premier point de vente s'est ouvert en septembre 93, 6 boulevard de Sébastopol à Paris, animé par deux passionnés, puis un second dans le tout nouveau centre commercial de Bercy accueillant trois personnes en avril 94. Ces deux magasins vont permettre aux responsables de l'opération, via la clientèle, de recueillir de nombreuses informations afin de conforter ce qui l'on pourra appeler un "service à la carte" en matière de distribution de logiciels.

Ces points de vente offrent déjà par rapport à leurs concurrents certaines avantages, le plus remarquable étant la possibilité de

bénéficier d'une démonstration d'un jeu ou de tester toutes les dernières nouveautés et les logiciels composant la sélection Frac. En ce qui concerne les consoles, cela va encore plus loin puisqu'il est possible d'essayer n'importe quel logiciel, quel qu'il soit, avant d'acheter. En plus de ce service, le client peut à tout moment demander conseil aux vendeurs, ces derniers étant de véritables passionnés et connaissant sur le bout des doigts toute l'actualité des jeux et des logiciels utiles aux professionnels. Plus que de préférence, au niveau des supports, les Frac Logiciels vendent des logiciels pour Atari ST, Commodore Amiga, Amstrad 8 bit, PC et Compatibles, Nintendo, Sega (Magazine et Master System), Quake, Lynx et tout récemment Neo-Geo. Elles proposent également à la vente tous les consoles citées. Concernant la Neo-Geo, il est bien sûr possible d'acheter le système et les logiciels, mais en vertu du prix assez élevé des cartouches Neo-Geo, un service de location des cartouches de jeu est proposé au client. Toujours dans le domaine des services, sachez que Frac Logiciels (tout comme la Frac, d'ailleurs) ne place sans discuter tout logiciel détaché pendant un délai de six mois après l'achat.

De plus, si jamais vous ne trouvez pas le programme souhaité, dans le domaine du jeu ou utilitaire, le magasin (dans la mesure du possible) s'efforcera de le commander. Même remarque sur certaines catégories de périphériques, scanners à main, extendeurs d'écran, etc. Les plus courants, carte graphique pour PC et compatibles, manettes, étant disponibles sur place.

En bref, si vous passez dans une des Frac Logiciels, n'hésitez à leur faire part de votre sentiment sur leur action et leurs moyens. Ces informations serviront à améliorer les prochains magasins, à les modifier si besoin était, toujours dans le souci d'offrir aux consommateurs le meilleur service possible.

Et surtout n'oubliez pas votre carte d'adhésion Frac!



PRINCE
of
PERSIA™

Sur Your Own Machine
L'histoire de Prince et le Prince

Extraordinaires et étonnantes, les deux jeux de Prince et le Prince
Ce jeu est une œuvre d'art et d'architecture

Prince et le Prince

Sur PC, Mac, Amiga, Atari ST, Lynx

Le Prince et le Prince, un jeu de Prince et le Prince
Ce jeu est une œuvre d'art et d'architecture

Prince et le Prince

PAUL GASCOGNE KICK'S OFF

Toujours amoureux de football, les Anglais sortent des legions loyales de ce sport environ tous les deux mois, et pour ne pas déroger à la règle, le dernier en date nous provient donc d'Angleterre. Surprise! En regardant les photos du jeu, on pense se retrouver devant Kick Off 3, mais en fait il n'en est rien et ce topique le revient Gazza II, surnom donné par les Anglais à leur international Paul Gascoigne.

Dans le format, le jeu ressemble donc énormément à Kick Off avec une différence de taille: le terrain ne scrollé plus verticalement mais horizontalement, comme dans les retransmissions télévisées. A noter que Gazza II intègre directement deux phases de jeu, une simulation de management (ce qui correspond à Kick Off: Player Manager) et le jeu proprement dit. Techniquement, c'est également très proche de Kick Off première version. A noter que le championnat ressemble ici à de nombreux championnats d'Europe (c'est-à-dire pratiquement toutes) regroupées en quatre divisions et qu'il est prévu de utiliser ses propres techniques.

Dans l'ensemble, Gazza II possède tous les atouts pour réussir à devenir l'un des grands jeux de football sur micro et peut-être même à surpasser Kick Off. Resto maintenant à juger de la possibilité, ce qui n'est pas encore réglé. Tous les détails le mois prochain!



EMPIRE
Décembre
Ansig / PC / ST



ARMOUR-GEDDON



ARMOUR-GEDDON

Post-holocauste, une entité puissante désire prendre le contrôle de la Terre. Ils ont développé un vaisseau d'attaque et ont l'intention de le lancer sur la Terre à bord d'un satellite. Toute vie non protégée serait anéantie.

Vous sélectionnez et contrôlez jusqu'à six véhicules high-tech dans une course contre le temps pour trouver et détruire les lignes de la puissance ennemie et arrêter leur génocide.

Développez votre arsenal en récupérant les ressources ennemies et créez votre propre système de défense.

Pour plus de réalisme, ce jeu vous offre une option "continuation" entre 2 joueurs.

Armour-Geddon: un jeu de stratégie et une simulation armées à la perfection.

Photos d'art de la version Amiga
LE VOIR POUR LE CROIRE



PSYGNOSIS
BP 114
VALBONNE
SOPHIA ANTIPOLIS
TEL: (16) 92 94 36 00



Mystical

Infogrames se lance dans le shoot'em'up, ce qui pourrait étonner à première vue, mais Mystical est le fruit du travail acharné d'une équipe de programmeurs et de graphistes de talent. Cela suffira-t-il à faire des aventures de cet apprenti magicien gaffeur un logiciel intéressant? Frank Ladoire sort de sa télévision pour vous le dire!



Après bien des péripéties, Mystical est enfin! Sous une réalisation originale, ce jeu est en fait un shoot'em'up à scrolling vertical vous possédant de diables en diables magiciens très gaffeurs! En effet, alors que vous suivez un cours sur les portes dimensionnelles en vue de votre examen final, vous avez dûment par erreur le laboratoire du Grand Sorcier et tout ce qu'il contenait, c'est-à-dire folies et parchemins rassemblés depuis plus de trois cent cinquante ans de service.

Derrière le seul moyen de réussir votre examen passe par l'obligation de retrouver la majeure partie des sorts. La tâche sera rude car à l'extérieur du Grand Sorcier, les folies et parchemins ont été projetés dans un monde parallèle dominé par des créatures cruelles et sans scrupules, ennemies depuis toujours du pouvoir du Grand Sorcier. Dans sa légendaire bibliothèque, le Grand Sorcier décide tout de même de vous aider dans votre quête et vous donne l'assurance d'utiliser les portes continues dans les folies et les sorts écrits sur les parchemins. De plus, il veillera sur vous durant tout votre périple grâce à sa boule de cristal, et fera appel à son immense pouvoir pour vous mener d'un monde à l'autre et parfois même, pour vous ramener à la vie si vous veniez à mourir. Attention toutefois, il ne pourra vous ramener du monde des morts qu'en deux seules occasions!

Le but du jeu est donc simple, passer le maximum de folies et de parchemins, et atteindre le bout de chacun des mondes pour affronter un dieu, gardien d'une grande partie des sorts. L'action débute dans le jardin d'Eden. Si vous parvenez au bout, vous découvrez les Murs de l'Éternelle Paix, puis Aquérid pour finir par les Déserts Brûlants de l'Œgne Skachia (chaque monde comporte sept niveaux). Les ennemis rencontrés sont de plusieurs sortes et possèdent une arme technique de combat particulière (un corps à corps, à l'aide de projectiles, avec une masse...). C'est ainsi que se déroulent devant vous des combats hâchés de coups à serrage, des ruses, des armes magiques et même des jeunes filles. Pour se battre, le joueur doit donc utiliser les sorts préalablement ramassés (vingt-quatre au total).

Vous pouvez utiliser les sorts ou les formules magiques: les premières libèrent un génie, font apparaître un bouclier de réflexion, vous attirent d'une zone ennemie, multiplient par deux ou trois la fréquence de votre tir... alors que les seconds vous permettent certaines métamorphoses, l'emparement d'un moment, son changement de statut de plane... Bien évidemment, chaque ennemi en fonction de son niveau d'énergie, nécessite plus ou moins le coup. De même pour le magicien, s'il est touché, son niveau baisse aussi, ralentissant ses déplacements. Pour récupérer de l'énergie, il existe plusieurs techniques: manger un hamburger (40% de vie en plus), ramasser un sort (2%) ou bien

encore utiliser un sort particulier comme les balles ventrises d'énergie capable de l'adversaire s'appuie à celle du magicien.

Mystical possède également le mode deux joueurs, ces derniers apparaissant automatiquement à l'écran. Dans ce mode, l'un des deux joue le magicien et l'autre son familier. Ce dernier est capable de prendre deux formes distinctes, mais en aucun cas il ne meurt, le familier étant immortel: si le niveau d'énergie est élevé, le familier aura l'apparence d'un géant, mais dès que son niveau de vie baisse, il se transforme en loup, passant rapidement aux yeux des monstres et récupérant de l'énergie petit à petit.

La réalisation de Mystical est de qualité avec des graphismes très travaillés et des animations particulièrement détaillées. En bref, Mystical est un shoot'em'up original et un des très bons sous arcade de cette fin d'année.



Mystical Infogrames

GRAPHISME: 93%

ANIMATION: 86%

SON: 85%

JOUABILITÉ: 85%

INTÉRÊT:

88%

Doc: 7/10

Packaging: 7/10

Amiga / PC / ST (en vente)

Jeu en français

A.B. R.P. R.F.

B.L. S.L. P.A.



Vous êtes aux commandes de votre micro, d'autres joueurs, comme vous, sont déjà connectés. Vous ne connaissez ni leur nom, ni leur nombre...

Une seule chose est sûre : ils ne vous veulent aucun bien !



PRIX DE LANCEMENT
49F
Astrojet
ASTROID
OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31/12/89
à partir de 100000 de crédits

BON DE COMMANDE

à compléter et à retourner à
CANAL 4 - ASTROID, 24 rue du Soleil, 75002 Paris

- ☐ OUI, envoyez-moi le tout nouveau jeu de réseau ASTROID au prix spécial de lancement de 49 F.
- ☐ Envoyez-moi le jeu ASTROID avec le câble de Robot Mintel micro-ordinateur au prix de 149 F.

Je possède un : ☐ PC compatible ☐ ATARI ST

Pour compatible PC, merci de préciser le type de câble : ☐ 9 broches ☐ 15 broches

Je joins mon chèque bancaire ou postal à l'ordre de CANAL 4 (joint d'envoi en lettres MAJUSCULES)

Nom : _____

Prénoms : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Protection : _____ Age : _____



Pour en savoir plus, faites 3615 code ASTROID.

JAMES POND

James Pond est le nouveau logiciel de chez Millennium, et n'est autre qu'un jeu de plateau rappelant par moment l'excellent Puppée Popée. Philippe Querleux, fan des aventures du célèbre agent britannique, avait déjà à l'idée de tester ce logiciel (ou combien parodique, et vous explique maintenant si le jeu est pon ou non !)



James Pond l'agent secret du fond des mers vient d'arriver. Et comme il se doit, il a besoin de vous pour mener à bien ses multiples missions. Ce nouvel agent est en fait un poisson, et vous découvrirez que les fonds sous-marins ne sont pas aussi tranquilles qu'on le croit.

Votre première mission, si vous l'acceptez, mais si vous avez acheté ce jeu, c'est en connaissance de cause, alors il faut vous jeter à l'eau, votre première mission donc, consiste à délivrer de pauvres poissons emprisonnés dans des cages. Mais pour ouvrir ces cages, il vous faut des clés. Vous avez un certain nombre de poissons à délivrer et tous ceux que vous libérez en plus vous apportent des bonus supplémentaires. Rappelez bien parfois dans les décors, car ceux-ci cachent un grand nombre de tableaux secrets pleins de bonus... et autres choses. N'hésitez pas à y retourner une seconde fois, vous aurez peut-être des surprises. La deuxième mission est beaucoup plus écologique, puisque vous devrez sauver de gentils poissons hors d'air de la pollution. Le troisième niveau reprend le principe du deuxième, et ainsi de suite.

Le jeu est très coloré et plein d'animations très variées. Certains fois, ce seront des poissons qui vous assisteront, d'autres fois ce seront des plongeurs ou encore des pieuvres. L'animation est de bonne qualité et le héros se déplace facilement... sauf quand vous êtes attiré par des amorceurs. Le jeu est peut-être simple au début, mais dès le deuxième niveau, cela se corse énormément et le quatrième niveau devient très dur.

Au final, James Pond est un jeu rappelant quelque peu Bubble Bobble, et dont la réalisation est très bonne, aussi bien sur Amiga que sur ST. Un jeu très drôle, très prenant, qui ravira jeunes et moins jeunes !

James Pond Millennium

GRAPHISME: 76%

ANIMATION: 85%

SON: 72%

JOUABILITÉ: 90%

INTÉRÊT:

89%

Doc: 770

Packaging: 770

Amiga / ST (en vente)

Jeu en français

A.B. B.T. R.T.

P.L. S.L. P.A.

S 4 4



MICROMANIA

TOP 15 DE NOËL

TITRE

1. KROCOD 2

2. JUNE OF 1980

3. JUNE OF 1980

4. JUNE OF 1980

5. JUNE OF 1980

6. JUNE OF 1980

7. JUNE OF 1980

8. JUNE OF 1980

9. JUNE OF 1980

10. JUNE OF 1980

11. JUNE OF 1980

12. JUNE OF 1980

13. JUNE OF 1980

14. JUNE OF 1980

15. JUNE OF 1980

16. JUNE OF 1980

17. JUNE OF 1980

18. JUNE OF 1980

19. JUNE OF 1980

20. JUNE OF 1980

21. JUNE OF 1980

22. JUNE OF 1980

23. JUNE OF 1980

24. JUNE OF 1980

25. JUNE OF 1980

26. JUNE OF 1980

27. JUNE OF 1980

28. JUNE OF 1980

29. JUNE OF 1980

30. JUNE OF 1980

31. JUNE OF 1980

32. JUNE OF 1980

33. JUNE OF 1980

34. JUNE OF 1980

35. JUNE OF 1980

36. JUNE OF 1980

37. JUNE OF 1980

38. JUNE OF 1980

39. JUNE OF 1980

40. JUNE OF 1980

41. JUNE OF 1980

42. JUNE OF 1980



ROGUE TROOPER

Après Rank Xerox, et en attendant Robocop et Judge Dredd, Krysalis nous propose Rogue Trooper, d'après une BD très inconnue en France. Robert, grand fan de super-héros, vous donne son avis sur le jeu.



Aucun rapport avec le jeu du même nom sorti, il y a trois ans sur le MSX, et de n'ont qu'ils sont tous les deux tous de la BD 2000 AD. La guerre continue sur Nu-Earth. Vous êtes le dernier d'un soldat; les autres ayant été assassinés du fait de la trahison d'un général. Un esprit de vengeance vous habite, mais pour chasser le coupable, et battre les nerdistes, il vous faut les trois puces électroniques biologiques de vos ex-compagnons.

Le jeu se divise en quatre parties. La première mission consiste à retrouver les puces électroniques cachées dans les sous-sols, et les informations permettant de démasquer le traître. Les sentinelles ennemies, les armes cachées, les minettes des murs et les traps électriques sont votre lot quotidien. Les niveaux deux et trois se déroulent à bord d'un vaisseau spatial, dans un décor en 3D qui semble à la manière de Space Harrier. Au départ vous prenez en chasse le vaisseau d'un

commandant ennemi, pour lui dévaliser le dépôt d'IFF qui vous guide jusqu'à la base ennemie. Entre-temps, vous pouvez dévaliser un maximum d'ennemis et récolter des pièces détachées chez Bland et Brusa pour améliorer les capacités de votre machine volante. Puis le troisième niveau vous conduit à la base ennemie où vous dévoilerez l'identité du traître. La dernière partie consiste à se frayer un passage jusqu'à une dernière redoute de la base ennemie pour assiéger le prisonnier de la trahison du général.

Quel boulot! Je dois vous avouer que je n'ai pas eu le temps d'aller jusqu'au bout, mais les deux premières missions, d'une conception totalement différente, m'ont donné du fil à retordre. Le premier est du genre puzzle et action, un coup sur les minettes au mur, un coup de pied dans le tête des sentinelles; mais au bout d'un moment, la figure du Rogue, seule au bas de l'écran continue à se décomposer et à saigner; j'ai dû pointer le pied sur un trap électrique, ou le plan sur une mine murale! Bref, une fois son rôle de guigui, on est saoulé avec le sautoir jusqu'à la fin de la mission deux, mais là, les jolis nuages et le sol comme ébouillanté encore de grosses surprises. Moi qui voulais mourir en héros, je suis censé.

Rogue Trooper Krysalis

GRAPHISME: 70%
ANIMATION: 70%
SON: 66%
JOUABILITÉ: 80%
INTÉRÊT: 65%

Doc: 7/10
Packaging: 7/10

Amiga / ST (en vente)

Jeu en anglais

J.D. B.F. D.L.

R.L. S.L. P.B.

A S



Courez vite chez Micromania, il y a plus de 100 000 logiciels et cartouches de jeux à des prix démentés pour la fin de l'année

DES PRIX DÉMENTÉS... DES PRIX DÉMENTÉS...

POWERMONGER
ST et Amiga
299F 119F

NINJA TURTLES
Amstrad Disc
159F 119F

WHEELS OF FIRE
+ Chase HQ + Turbo Out Run
+ Hard Drive + Powerdancer
Amstrad Disc 249F 199F
ST et Amiga 299F 199F

EDITION N°1
+ Sévère + Double Dragon
+ Xenon + Gimm Wing
Amstrad Disc 249F 199F
ST et Amiga 249F 199F

Non stop en décembre
Micromania ouvert 7 jours/7
même le dimanche

Ne manquez pas l'événement le 1^{er} décembre.
MICROMANIA ouvre un nouveau magasin!

MICROMANIA LA DÉFENSE NOUVEAU

Centre Commercial des 4 Temps-Niveau 2
Ronde des Mirrors - RER La Défense
Tél. 47.73.53.23

MICROMANIA FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels
de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réole
Niveau -2 - Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSÉES

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle / Étoile
Métro George V - Tél. 42.56.04.13

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, Bd Haussmann - Espace Loivins sous-étage 75008 Paris
Métro Havre Caumartin - Tél. 42.82.58.36

PRINTEMPS VELIZY 2

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
Niveau 1 - Royan Musique-Micro - Tél. 34.65.32.91

PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes - 4^e étage - 75020 PARIS
Métro RER Nation - Tél. 43.71.12.41

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92.94.36.00 - Livraison garantie par Colissimo

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

GEN 16	TITRES	PRIX	NDRE
ADRESSE		Tél.	
Code postal		PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERCARDIAIRE	
Participation aux frais de port et d'emballage (cartes de 50 F)		+ 70 F	
Préciser Constate <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer =		Date d'expiration - / - Signature	
<input type="checkbox"/> T-Shirt PLAY AGAIN <input type="checkbox"/> T-Shirt HIGH SCORE <input type="checkbox"/> T-Shirt MICROMANIA		<input type="checkbox"/> T-Shirt PLAY AGAIN <input type="checkbox"/> T-Shirt HIGH SCORE <input type="checkbox"/> T-Shirt MICROMANIA	



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD!

GENIAL! La montre jeu vidéo
à cristaux liquides
149 900 ou GRATUITE

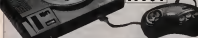
pour toute commande d'au moins 450 F
de logiciels sur Amstrad, Amiga ST, PC.
Jeux disponibles: (Course Auto, Tennis, Foot)

3615 MICROMANIA
UN GAMEBOY
A GAGNER CHAQUE SEMAINE

Venez tester les nouvelles consoles dans les magasins du Forum des Halles, des Champs Elysées et de la Défense

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ le jeu **Altered Beast**
+ 1 manette de jeux
PRIX SPECIAL 1790 F



VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur



ADAPTATEUR MASTER SYSTEM MEGADRIVE
CONTROLLER PAD MEGADRIVE
ARC-AD POWER STICK MEGADRIVE

TOP 10 MEGADRIVE

Running in the Sun (Arc)	3600
Golden Axe (Arc)	3600
Golden Axe (Arc)	3600
Golden Axe (Arc)	3600
Golden Axe (Arc)	3600
Golden Axe (Arc)	3600
Golden Axe (Arc)	3600
Golden Axe (Arc)	3600
Golden Axe (Arc)	3600
Golden Axe (Arc)	3600

LA LYNX, la 1^{re} CONSOLE DE JEUX PORTABLE AVEC ECRAN COULEUR



LA CONSOLE LYNX 1490 F

+ 4 JEUX
(Surf, Bmx, Skateboard, Football)

TOP LYNX

Elon Lightening (Arc)	2150
Choc Choc (Arc)	2150
Elon Lightening (Arc)	2150
Choc Choc (Arc)	2150
Elon Lightening (Arc)	2150
Choc Choc (Arc)	2150
Elon Lightening (Arc)	2150
Choc Choc (Arc)	2150
Elon Lightening (Arc)	2150
Choc Choc (Arc)	2150

AUTRES TITRES A VENIR :

Boxer (Arc)	2150
Zaxxon (Arc)	2150
Boxer (Arc)	2150
Zaxxon (Arc)	2150
Boxer (Arc)	2150
Zaxxon (Arc)	2150
Boxer (Arc)	2150
Zaxxon (Arc)	2150
Boxer (Arc)	2150
Zaxxon (Arc)	2150



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Non stop en décembre
Micromania ouvert 7 jours/7 même le dimanche

LA CONSOLE GX 4000 990

+ 2 manettes de jeux
+ le jeu **Burning Robo**
(Course Auto)



TOP GX 4000

Revenge 2 (Arc)	2950
New York (Arc)	2950
Revenge 2 (Arc)	2950
New York (Arc)	2950
Revenge 2 (Arc)	2950
New York (Arc)	2950
Revenge 2 (Arc)	2950
New York (Arc)	2950
Revenge 2 (Arc)	2950
New York (Arc)	2950

AUTRES TITRES A VENIR :

U.S. Gold (Arc)	2950
U.S. Gold (Arc)	2950
U.S. Gold (Arc)	2950
U.S. Gold (Arc)	2950
U.S. Gold (Arc)	2950
U.S. Gold (Arc)	2950
U.S. Gold (Arc)	2950
U.S. Gold (Arc)	2950
U.S. Gold (Arc)	2950
U.S. Gold (Arc)	2950



LA GAMEBOY, une qualité de jeu incomparable !!

LA CONSOLE + TETRIS 590 F
+ les écouteurs stéréo
+ le câble vidéo Link permettant de relier 2 Gameboy.

SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES

CHEZ MICROMANIA PLUS DE 70 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145 F

NOUVEAUTES A VENIR	TOP 15 GAMEBOY
Unleash the Power (Arc)	1450
Unleash the Power (Arc)	1450
Unleash the Power (Arc)	1450
Unleash the Power (Arc)	1450
Unleash the Power (Arc)	1450
Unleash the Power (Arc)	1450
Unleash the Power (Arc)	1450
Unleash the Power (Arc)	1450
Unleash the Power (Arc)	1450
Unleash the Power (Arc)	1450

PROMOTION SPECIAL NOEL 145 F

Atari Lynx (Arc)

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

La boutique du Gameboy

SACCHI GAMEBOY 199 F
Détachable, pour jouer à la console sans Gameboy.

BOITIER NEXOFT 199 F
Ensemble complet pour jouer à la console sans Gameboy.

GAMELIGHT 145 F
Ensemble complet pour jouer à la console sans Gameboy.

OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA
LA CONSOLE 990 F
+ 3 JEUX
Double Dragon, Tetris, Super MarioLand
+ les écouteurs stéréo
+ le câble vidéo Link permettant de relier 2 Gameboy

ACHETEZ CES 4 HITS ET RECEVEZ GRATUITEMENT la sacoche MICROMANIA d'une valeur de 199 F

OFFRE EXCLUSIVE CARTOUCHES
980 F
les 4 jeux et la sacoche

ACHETEZ CES 4 HITS ET RECEVEZ GRATUITEMENT la sacoche MICROMANIA d'une valeur de 199 F

ACHETEZ CES 4 HITS ET RECEVEZ GRATUITEMENT la sacoche MICROMANIA d'une valeur de 199 F

ACHETEZ CES 4 HITS ET RECEVEZ GRATUITEMENT la sacoche MICROMANIA d'une valeur de 199 F

ACHETEZ CES 4 HITS ET RECEVEZ GRATUITEMENT la sacoche MICROMANIA d'une valeur de 199 F

ACHETEZ CES 4 HITS ET RECEVEZ GRATUITEMENT la sacoche MICROMANIA d'une valeur de 199 F

MICROMANIA publie le 1^{er} catalogue des jeux sur Gameboy
Demandez-le dans les magasins et en vente par Correspondance

POUR COMMANDER 92.94.36.00
depuis Paris composez le 16.92.94.36.00

3615 MICROMANIA
Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1^{re} page. A envoyer à MICROMANIA, BP 114 06560 VALBONNE

Test Drive III

THE PASSION

Il aura fallu trois versions de Test Drive à Accolade pour que nous obtenions enfin un jeu superbe. Il semblait donc logique de donner à Didier le test de cette magnifique simulation de conduite, puisqu'il lui faut toujours trois essais avant de réussir n'importe quoi! Quand il était petit (enfin, je veux dire jeune), il lui fallait toujours trois essais pour sauter en hauteur, les 45 centimètres (c'est son record!).



Lorsque le Rédacteur m'a annoncé l'arrivée de Test Drive 3, j'avais l'air regardé bizarrement. Lorsqu'il m'a dit que ce logiciel risquait de devenir un sérieux concurrent pour Indy 500 ou Turbo Lotus, je me suis dit: "C'est y en! Il a complètement dépassé le Boss". Eh, bien non! Malgré son air folklorisé, il avait raison. Pour expliquer ma surprise, il faut savoir que mes précédentes expériences avec Test Drive, première version, m'avaient complètement déçu (indréel, lent et animation catastrophique). Cette fois-ci, c'est l'impression qui est un des points forts du logiciel, assez fluide, rapide et surtout très réaliste. Ainsi, lorsque vous sortez de la route, votre voiture se met à cahoter, rendant la conduite assez difficile. Vous pouvez cependant continuer à couper à travers champs et montagnes, ce qui peut être un fait une consolation lorsque pour passer certaines portions de routes trop sinueuses, mais votre vitesse chute vertigineusement. Il y a pour l'instant cinq courses, mais en fait, le but du jeu rappelle énormément celui de Crazy Cars 2 et chaque course en comporte plusieurs. Il s'agit en effet de rallier la ligne d'arrivée par tous les moyens, ou par toutes les routes possibles. Ce qui est vraiment super, c'est qu'il existe en fait des raccourcis, non indiqués sur les cartes, qu'il faut bien sûr découvrir. Vous êtes donc totalement libre de choisir le chemin qui vous convient le mieux, du moment que vous évitez les arbres, les plans d'eau et divers obstacles tels que maisons, vaches, poteaux, lampadaires, voitures... Comme dans les précédents Test Drive, un problème supplémentaire se pose avec les files, qui continuent en permanence les routes principales et qui vous créent des embouteillages. En plus de tout cela, quelques petites surprises viennent perturber les conducteurs. Des mouchettes ou des gouttes de pluie viennent s'écraser sur le pare-brise, nécessitant un bon coup d'essuie-glace; à la



- Conduite et performances réalistes.
- 3D etapes vraiment stimulantes.
- De l'écou, de la pluie, de la glace, et même des tempêtes de sable.
- Utilisation des photos et des essais gratuits.
- Possibilité d'entendre les instructions du co-pilote.
- Conduite de jour et de nuit.

* Seul le jeu est disponible en version Amiga et Atari ST.

ONLY GREMLIN CAN DO THIS

GREMLIN S.F.M. B.P.3
ZAC DE MOUSQUETTES 06780
CHATEAU NEUF DE GRASSE, FRANCE
Téléphone (04) 43 35 06 75



Disponible sur:
AMIGA, ATARI ST/STE,
SPECTRUM, AMSTRAD -
Cassette et Disquette.



tombe de la nuit ou dans le brouillard, il faut allumer les phares. Très agréable à piloter, votre voiture devient assez insaisissable à très grande vitesse, et il faut savoir lever la pied. Vous avez droit à cinq "vies" pour chaque course, et vous pouvez jouer au choc contre la rampe ou contre des concurrents. Vous pourriez bien sûr revoir un accident ou un passage particulier à tout moment, grâce au ralenti, des effets de rotation et de zooms automatiques lors de la visualisation de la scène sous tous les angles possibles et imaginables. Un peu trop facile, Test Drive 3 reste cependant une superbe course, originale, pleine et d'un réalisme jamais atteint à ce jour, surtout au niveau des paysages rencontrés.



Test Drive 3 : Avisade

GRAPHISME: 91%

ANIMATION: 88%

SON: 80% / 90% (A)

JOUABILITÉ: 80%

INTÉRÊT:

91%

Doc 610
Packaging 610
PC (en vente)
Amiga (libre 91)

Jeu en anglais

J.D. B.P. R.P.
K.L. S.L. K.O.
S S S



A.P.O. CORPORATION
production

SENSATIONS FORTES
à l'aube du cinquième millénaire...

**Jupiter's
MASTERDRIVE**



Disponible sur
Amiga et Amiga



Un parcours pour de nombreux
bonnes et obéissantes qui vous font
passer le jeu : temps, plus,
vitesse, régularité, speed up,
indivisibilité, etc.

Exercice de simulation multi-
directionnel et tactique de base
indispensable pour chaque
jeu.



Passage de choc, entre 11 et
15 sur 9 buts, après chaque
un premier, second, troisième,
quatrième, cinquième, etc.

Des quatre coins de la galaxie, les
trois équipes, appelées à l'attention
indivisiblement des millions de spectateurs
sur Jupiter.
Chaque équipe, avec ses propres
lois, ses qualifications, ses règles,
en un, de la grande finale de Jupiter.
Masterdrive, c'est une course à l'attention
ou plus !
L'effort, la force, à tout moment,
suscitant la force de l'émotion, malgré
les difficultés...

UBI SOFT
Entertainment Software

ALTERED DESTINY

Didier était ravi de voir un jeu se déroulant dans une dimension parallèle, où même les petits êtres peuvent être particulièrement grands. Imaginez se joie! Enfin, voici son avis sur le nouveau jeu d'aventure d'Accolade.



Descente initiatrice de jeu d'aventure à la sauce Sierra, la première ayant été "Gorch for the King", "Altered Destiny" est un logiciel assez étrange, de par son scénario tout d'abord. Suite à un malentendu, vous venez d'hériter d'une mission très particulière demandant plutôt l'intervention d'une montagne de muscle. Le problème, c'est que vous êtes maintenant constitué, et il va falloir par conséquent faire preuve de pas mal d'astuces pour résoudre le problème pour lequel vous avez été "engagé". Il s'agit de retrouver une gemme magique détenue par un personnage particulièrement dangereux.

Simple en théorie, sauf que vous vous retrouvez dans un monde complétement dingue, avec des personnages et des créatures bizarres, avec pour seule "arme", un bel arsenal de pouvoirs. Vous déplacez votre personnage à travers des écrans graphiques, et il se déplace aussi bien latéralement qu'en profondeur. Parfois, il y a des passages délicats qui demandent de bien maîtriser les déplacements et de réfléchir un peu. Sinon, le jeu de l'aventure consiste à taper des ordres au clavier. C'est à ce niveau d'ailleurs que se pose le principal problème que j'ai pu relever. En effet, le vocabulaire utilisé est trop restreint, et l'analyseur syntaxique limite beaucoup trop les actions envisageables. Associé à des descriptions plutôt sombres, il peut d'ingérer à première vue à certains, et à des dialogues avec des créatures elles aussi trop superficielles pour ne pas dire plus, vous comprendrez que l'intérêt du jeu n'est pas à la hauteur d'un très bon jeu d'aventure. C'est d'autant plus regrettable, que l'environnement sonore du jeu est réussi, totalement intégré aux



différentes scènes du jeu et aux écrans, magnifiques. En fait, les graphismes sont impressionnants, aussi bien par leur qualité, que par l'utilisation judicieuse de couleurs correspondant aux décors complétement fous de ce jeu d'aventure. Les créatures sont étranges, aussi bien physiquement que par leur comportement. Les arbres et les fleurs sont complétement tordus, la plupart du temps à moitié vivants. Bref c'est superbe! Quel dommage que le système de commande et que l'ambiance du jeu (il y a les dialogues) soient aussi peu performants, car Altered Destiny aurait pu faire un carton chez les fans des jeux du type Sierra On Line.



Altered Destiny / Accolade

GRAPHISME: 76%

ANIMATION: 70%

SON: 60% / 84% (A)

JOUABILITÉ: 55%

INTÉRÊT:

70%

Doc: 7/10

Packaging: 8/10

PC (en vente)

Amiga (début 99)

Jeu en anglais

A.B. B.F. R.F.

F.L. E.L. P.G.

1

Crystals of Orboree



• ATARI 81, STE: Cofanet 16 Moins de 100 000

• AMIGA

• IBM PC et compatibles: 16 Moins de 100 000



Silmarils

XIPHOS

Comment imaginer un produit meilleur qu'Elite dans le domaine des simulations spatiales ? C'est pourtant ce que pense avoir fait Electronic Zoo avec ce Xiphos sur lequel Betty s'est longuement penchée...



Xiphos est une aventure-arcade intergalactique, au scénario si torru, que je me demande encore comment quelques-uns a pu avoir l'idée d'imaginer ça ! Je vais essayer de vous résumer l'histoire, mais c'est tellement sensationnel que l'on voyage en plein délire.



Xiphos / Electronic Zoo

Je ne suis pas une fan des aventures spatiales, ni des graphismes de style vectoriel, mais je dois avouer que la rapidité de l'action durant les combats m'a bien plu. Pour ce qui est de l'aventure, la première fois que j'ai "visité" sur une base pour acheter l'armement de mes rêves, je me suis aperçue, au moment de passer à la caisse, que mes poches étaient vides... Les habitants de la base MITT font très mal prix ! Ils n'ont vu de nos lieux et misent très bas, jusqu'à ce que mon vaisseau se dévaille.

Après d'une autre partie, j'ai voulu intervenir dans une bagarre entre un Pro et un Orii, mais comme je trébuchais sur l'un, tantôt sur l'autre, j'ai l'impression que je n'ai pas pour un Orii. Mais je ne perds pas espoir de pénétrer un jour au cœur de Xiphos.

GRAPHISME : 75%

ANIMATION : 88%

SON : 65%

JOUABILITÉ : 80%

INTÉRÊT :

74%

Doc : 7/10
Packaging : 7/10

Amiga / ST (en vente)

Jeu en français

JO	BF	SL
FL	SL	FL
3		

UNE AVENTURE TROUBLANTE, SENSUELLE, ENVOÛTANTE...

GEISHA



Tentez de soustraire le fascinant Eve des griffes du pervers Maydonni dans un Tokyo insolite et décadent où le libertinage s'allie au raffinement oriental.

Muni de l'Hypermail, grâces aux expériences uniques et vivrez sous contrainte de délicieuses épreuves qui vous laisseront un goût d'interdit...

AMIGA - ATARI ST/STE - COMPATIBLE PC.

Disponible le 1er novembre

Prochainement : J'ai vu un chat, j'ai vu une souris, j'ai vu un chien... CVS
Pour toutes les dernières nouvelles et les offres, écrivez à : 02310 MEDIAN SA FRET C.F.

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE

41, avenue de la grande arrière
75016 PARIS
Tél : (1) 4560.89.68
Metro Argentine

COCONUT REPUBLIC

13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tel : (1) 43.66.83.06
Métro Oberkampf

COCONUT MONTELLIER

C.C. Le Triangle N° Bas
 34000 MONTPELLIER
 Tel. 07.59.59.09

COCONUT GRENoble

8, cours Miraflores
20000 GRENoble
Tél : 76.50.50.41

Ouvert de 10 H à 19 H du mardi au samedi (sauf République, ouvert du lundi au samedi)

ANSTRAD CPK

[illegible]

COMMODORE 64

[illegible]

IBM ET COMPATIBLES

STATION	PROGRAM	TIME	REMARKS
1	10:00-10:30 AM	10:00	10:00-10:30 AM
2	10:30-11:00 AM	10:30	10:30-11:00 AM
3	11:00-11:30 AM	11:00	11:00-11:30 AM
4	11:30-12:00 PM	11:30	11:30-12:00 PM
5	12:00-12:30 PM	12:00	12:00-12:30 PM
6	12:30-1:00 PM	12:30	12:30-1:00 PM
7	1:00-1:30 PM	1:00	1:00-1:30 PM
8	1:30-2:00 PM	1:30	1:30-2:00 PM
9	2:00-2:30 PM	2:00	2:00-2:30 PM
10	2:30-3:00 PM	2:30	2:30-3:00 PM
11	3:00-3:30 PM	3:00	3:00-3:30 PM
12	3:30-4:00 PM	3:30	3:30-4:00 PM
13	4:00-4:30 PM	4:00	4:00-4:30 PM
14	4:30-5:00 PM	4:30	4:30-5:00 PM
15	5:00-5:30 PM	5:00	5:00-5:30 PM
16	5:30-6:00 PM	5:30	5:30-6:00 PM
17	6:00-6:30 PM	6:00	6:00-6:30 PM
18	6:30-7:00 PM	6:30	6:30-7:00 PM
19	7:00-7:30 PM	7:00	7:00-7:30 PM
20	7:30-8:00 PM	7:30	7:30-8:00 PM
21	8:00-8:30 PM	8:00	8:00-8:30 PM
22	8:30-9:00 PM	8:30	8:30-9:00 PM
23	9:00-9:30 PM	9:00	9:00-9:30 PM
24	9:30-10:00 PM	9:30	9:30-10:00 PM
25	10:00-10:30 PM	10:00	10:00-10:30 PM
26	10:30-11:00 PM	10:30	10:30-11:00 PM
27	11:00-11:30 PM	11:00	11:00-11:30 PM
28	11:30-12:00 AM	11:30	11:30-12:00 AM
29	12:00-12:30 AM	12:00	12:00-12:30 AM
30	12:30-1:00 AM	12:30	12:30-1:00 AM
31	1:00-1:30 AM	1:00	1:00-1:30 AM
32	1:30-2:00 AM	1:30	1:30-2:00 AM
33	2:00-2:30 AM	2:00	2:00-2:30 AM
34	2:30-3:00 AM	2:30	2:30-3:00 AM
35	3:00-3:30 AM	3:00	3:00-3:30 AM
36	3:30-4:00 AM	3:30	3:30-4:00 AM
37	4:00-4:30 AM	4:00	4:00-4:30 AM
38	4:30-5:00 AM	4:30	4:30-5:00 AM
39	5:00-5:30 AM	5:00	5:00-5:30 AM
40	5:30-6:00 AM	5:30	5:30-6:00 AM
41	6:00-6:30 AM	6:00	6:00-6:30 AM
42	6:30-7:00 AM	6:30	6:30-7:00 AM
43	7:00-7:30 AM	7:00	7:00-7:30 AM
44	7:30-8:00 AM	7:30	7:30-8:00 AM
45	8:00-8:30 AM	8:00	8:00-8:30 AM
46	8:30-9:00 AM	8:30	8:30-9:00 AM
47	9:00-9:30 AM	9:00	9:00-9:30 AM
48	9:30-10:00 AM	9:30	9:30-10:00 AM
49	10:00-10:30 AM	10:00	10:00-10:30 AM
50	10:30-11:00 AM	10:30	10:30-11:00 AM
51	11:00-11:30 AM	11:00	11:00-11:30 AM
52	11:30-12:00 PM	11:30	11:30-12:00 PM
53	12:00-12:30 PM	12:00	12:00-12:30 PM
54	12:30-1:00 PM	12:30	12:30-1:00 PM
55	1:00-1:30 PM	1:00	1:00-1:30 PM
56	1:30-2:00 PM	1:30	1:30-2:00 PM
57	2:00-2:30 PM	2:00	2:00-2:30 PM
58	2:30-3:00 PM	2:30	2:30-3:00 PM
59	3:00-3:30 PM	3:00	3:00-3:30 PM
60	3:30-4:00 PM	3:30	3:30-4:00 PM
61	4:00-4:30 PM	4:00	4:00-4:30 PM
62	4:30-5:00 PM	4:30	4:30-5:00 PM
63	5:00-5:30 PM	5:00	5:00-5:30 PM
64	5:30-6:00 PM	5:30	5:30-6:00 PM
65	6:00-6:30 PM	6:00	6:00-6:30 PM
66	6:30-7:00 PM	6:30	6:30-7:00 PM
67	7:00-7:30 PM	7:00	7:00-7:30 PM
68	7:30-8:00 PM	7:30	7:30-8:00 PM
69	8:00-8:30 PM	8:00	8:00-8:30 PM
70	8:30-9:00 PM	8:30	8:30-9:00 PM
71	9:00-9:30 PM	9:00	9:00-9:30 PM
72	9:30-10:00 PM	9:30	9:30-10:00 PM
73	10:00-10:30 PM	10:00	10:00-10:30 PM
74	10:30-11:00 PM	10:30	10:30-11:00 PM
75	11:00-11:30 PM	11:00	11:00-11:30 PM
76	11:30-12:00 AM	11:30	11:30-12:00 AM
77	12:00-12:30 AM	12:00	12:00-12:30 AM
78	12:30-1:00 AM	12:30	12:30-1:00 AM
79	1:00-1:30 AM	1:00	1:00-1:30 AM
80	1:30-2:00 AM	1:30	1:30-2:00 AM
81	2:00-2:30 AM	2:00	2:00-2:30 AM
82	2:30-3:00 AM	2:30	2:30-3:00 AM
83	3:00-3:30 AM	3:00	3:00-3:30 AM
84	3:30-4:00 AM	3:30	3:30-4:00 AM
85	4:00-4:30 AM	4:00	4:00-4:30 AM
86	4:30-5:00 AM	4:30	4:30-5:00 AM
87	5:00-5:30 AM	5:00	5:00-5:30 AM
88	5:30-6:00 AM	5:30	5:30-6:00 AM
89	6:00-6:30 AM	6:00	6:00-6:30 AM
90	6:30-7:00 AM	6:30	6:30-7:00 AM
91	7:00-7:30 AM	7:00	7:00-7:30 AM
92	7:30-8:00 AM	7:30	7:30-8:00 AM
93	8:00-8:30 AM	8:00	8:00-8:30 AM
94	8:30-9:00 AM	8:30	8:30-9:00 AM
95	9:00-9:30 AM	9:00	9:00-9:30 AM
96	9:30-10:00 AM	9:30	9:30-10:00 AM
97	10:00-10:30 AM	10:00	10:00-10:30 AM
98	10:30-11:00 AM	10:30	10:30-11:00 AM
99	11:00-11:30 AM	11:00	11:00-11:30 AM
100	11:30-12:00 PM	11:30	11:30-12:00 PM

SPECTRUM.

[illegible]

MATERIEL

IBM ET COMMUNITÉS		STATION DE TRAVAIL DES COMMUNITÉS DE MONTRÉAL ET DE GAGUÉ	
1	1000000	1	1000000
2	1000000	2	1000000
3	1000000	3	1000000
4	1000000	4	1000000
5	1000000	5	1000000
6	1000000	6	1000000
7	1000000	7	1000000
8	1000000	8	1000000
9	1000000	9	1000000
10	1000000	10	1000000
11	1000000	11	1000000
12	1000000	12	1000000
13	1000000	13	1000000
14	1000000	14	1000000
15	1000000	15	1000000
16	1000000	16	1000000
17	1000000	17	1000000
18	1000000	18	1000000
19	1000000	19	1000000
20	1000000	20	1000000
21	1000000	21	1000000
22	1000000	22	1000000
23	1000000	23	1000000
24	1000000	24	1000000
25	1000000	25	1000000
26	1000000	26	1000000
27	1000000	27	1000000
28	1000000	28	1000000
29	1000000	29	1000000
30	1000000	30	1000000
31	1000000	31	1000000
32	1000000	32	1000000
33	1000000	33	1000000
34	1000000	34	1000000
35	1000000	35	1000000
36	1000000	36	1000000
37	1000000	37	1000000
38	1000000	38	1000000
39	1000000	39	1000000
40	1000000	40	1000000
41	1000000	41	1000000
42	1000000	42	1000000
43	1000000	43	1000000
44	1000000	44	1000000
45	1000000	45	1000000
46	1000000	46	1000000
47	1000000	47	1000000
48	1000000	48	1000000
49	1000000	49	1000000
50	1000000	50	1000000
51	1000000	51	1000000
52	1000000	52	1000000
53	1000000	53	1000000
54	1000000	54	1000000
55	1000000	55	1000000
56	1000000	56	1000000
57	1000000	57	1000000
58	1000000	58	1000000
59	1000000	59	1000000
60	1000000	60	1000000
61	1000000	61	1000000
62	1000000	62	1000000
63	1000000	63	1000000
64	1000000	64	1000000
65	1000000	65	1000000
66	1000000	66	1000000
67	1000000	67	1000000
68	1000000	68	1000000
69	1000000	69	1000000
70	1000000	70	1000000
71	1000000	71	1000000
72	1000000	72	1000000
73	1000000	73	1000000
74	1000000	74	1000000
75	1000000	75	1000000
76	1000000	76	1000000
77	1000000	77	1000000
78	1000000	78	1000000
79	1000000	79	1000000
80	1000000	80	1000000
81	1000000	81	1000000
82	1000000	82	1000000
83	1000000	8	

ATARI STF/STE

[illegible]

AMIGA

[illegible]

SPECIAL FETEȘ

Armiga 500
3 290 F



VENTE PAR
SPÉCIALISÉES

CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél (01) 43 38 79 65

COCONUT
INFORMATIQUE

NOM	TITRES	PRIX
ADRESSE		
VILLE	CODE POSTAL	
TEL.		
Date d'expiration — / —		
Signature:		

Pratiquant aux traits de point et d'interligne _____

Prévoir : ☐ Guinée ☐ Dix. TOTAL à payer _____

Règlement: ☐ par chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat mobile ☐ C/c
de préférence payable au Trésorier des Jeunes NCF pour frais de envoi.

FRAISSION VOTRE ORIENTATEUR DE

☐ MARI ☐ MARIAGE PRO ☐ MARI ☐ MARIAGE ☐ MARIAGE ☐ MARIAGE

Après Denaris et X-Out, Rainbow Arts nous propose une nouvelle fois un shoot'em'up pour passer un Noël accroché à vos joysticks. Vont-ils réussir à nous surprendre tout autant que les années passées? Frank a détruit 10 joysticks en testant ce jeu, mais vous donne quand même son avis.



Après la succès de X-Out l'année dernière, un des meilleurs jeux de tir de l'année, Rainbow Arts s'active pour les fêtes avec Z-Out, logiciel que l'on peut considérer comme la suite logique du premier. Encore une fois, les origines sont connues, et les programmeurs se sont grandement inspirés des principes de R-Type en améliorant de nombreux points. On retrouve également cette attention dans le visuel des premiers niveaux. Par là suite en revanche, le visuel du jeu change du tout au tout pour se rapprocher terriblement de l'ambiance d'Alien, pour finalement, dans le dernier niveau, combattre un monstre que l'on peut assimiler à la créature du film.

Tout au long des six niveaux de logiciel, le joueur est aux commandes d'un vaisseau qu'il peut équiper en armes avec les différents bonus lancés par certains ennemis défilants. Ces armes sont de plusieurs types: le fameux bouclier de R-Type, des lasers multidirectionnels, des lasers...



Le premier niveau se veut hanté avec un décor assez froid et métallique. Les ennemis sont d'ailleurs des robots ou des modules d'acier. Dès cette phase de jeu, on constate que la qualité technique est superbe (50 images/seconde et large surface de jeu) avec de nombreux sprites à l'écran. Le second niveau entraîne le joueur dans une séquence de sautisme à travers diverses structures, et les ennemis sont cette fois-ci des animaux (ou plus exactement des mutants). Le troisième rappelle un peu Blood Money avec des ennemis d'origine marine fort bien



ennemis. Ces trois premiers stades, extrêmement bien réalisés et dynamiques, restent somme toute assez classiques. Par contre dès le quatrième niveau, le jeu devient beaucoup plus dur et surtout beaucoup plus impressionnant. En effet, les sprites atteignent alors une taille énorme sans que l'animation n'en souffre vraiment.

L'avant-dernier niveau est sans doute le plus beau de tous, le joueur évolue dans un décor tout droit tiré de l'imagination de Barry Giger (concepteur des décors d'Alien), superbe, avec un élément nouveau: le liquide. Ce dernier intervenant sur les déplacements du vaisseau. A noter également que ce cinquième niveau descend un peu trop bas.

Enfin, on atteint des sommets techniques dans le sixième et ultime niveau de Z-Out, avec des sprites occupant pratiquement tout l'écran, toujours aussi bien animés. Il s'agit bien sûr du combat contre le monstre final, ô combien officiel!

Mais ce n'est pas tout! Z-Out permet à deux joueurs de tout détruire simultanément, ce qui est assez rare pour être souligné, et ce qui apporte un plus à ce style de jeu, souvent un peu isolant.

En bref, Z-Out constitue un excellent programme, dans le top des shoot'em'up, dont le seul défaut est d'être assez dur. Mais les amateurs apprécieront sans doute.

Z-Out de Rainbow Arts

GRAPHISME: 84%

ANIMATION: 91%

SON: 93%

JOUABILITÉ: 85%

INTÉRÊT:

93%

Doc: /10

Packaging: /10

Amiga (décembre)

ST / PC (fin décembre)

Jeu en anglais

J.A. R.F. R.F.

D.L. R.L. P.L.

S. S. S.



Club Européen du Logiciel

CHOISISSEZ

LOGICIELS AU PRIX CLUB ET BÉNÉFICIEZ DES AVANTAGES DU CLUB EUROPÉEN DU LOGICIEL

SELECTION COMPATIBLES PC

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
PHANTOM FIGHTER (50")	65	59,90
JUMP JET (50")	65	59,90
BAO STREET BRAWLER	65	59,90
AMAZ	65	59,90
BLACK GAMMON	65	53,50
BLACK JACK	65	59,90
BOLLE D'ORSHI 1	65	59,90
BOULDER DASH 2	65	59,90
SUPER BUNNY	65	59,90
FOOTBALL MANAGER	65	59,90
HOT SHOT	65	59,90
SHUTTLE (50") & 20"	65	59,90
HERPACALL 2 (50")	65	59,90
WAR GAMES	65	59,90
SPACE BATTLE	105	99,90
CEP COM 5	105	99,90
ROBOTHON	105	99,90
COMBAT COURSE	105	99,90
MILITATION 2	105	99,90
BAUL (50" & 40")	105	99,90
BASKET BALL (50")	105	99,90
WALL	145	99,90

SELECTION ATARI ST

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
TITAN	65	59,90
ATAK	65	59,90
GROWTH	65	59,90
PERFECT MATCH	65	59,90
SPACE PORT	65	59,90
SKY FOLK	65	59,90
VIRUS	65	59,90
SPACE STATION	65	59,90
TITAN TRAVEL	65	59,90
VIRUS	65	59,90
TAGH HEAP	65	59,90
TECHNICAL CALCULATOR	65	59,90
DELA WU	65	59,90
CUPIDE	65	59,90
STRINGS BACK	65	59,90
EROLON	65	59,90
HIGH ROLLER	65	59,90
LORE OF CORAUBERT	65	59,90
NEBALUS	65	59,90
RETURN TO	65	59,90
OPENS	65	59,90
MOTOR MASSACRE	65	59,90
GALAXY FORCE	65	59,90
NORTH STAR	65	59,90
WARRIOR	65	59,90
TOPGUN	65	59,90
SLAP FIGHT	65	59,90
LEGEND	65	59,90
OUTLAND	65	59,90
RAMPAGE	65	59,90
PRINCE OF ZULIN	65	59,90
APU	65	59,90

SELECTION AMSTRAD CPC DISK

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
COMPUTER CLASSIC	65	59,90
DYNAMIC DUO	65	59,90
RHETRAP	65	59,90
HERMES	65	59,90
MOVIE	65	59,90
TETRIS	65	59,90
V	65	59,90
VIRUS	65	59,90
AFTER BURNER	65	59,90
SC FOOT FORTUNE	65	59,90
GRAND PIRE MASTER	65	59,90
LASER SQUAD	65	59,90
MINDPLOTTER	65	59,90
PASSING SHOT	65	59,90
CIRCUIS RACER	65	59,90
TYPHOON	65	59,90
VINDICATION	65	59,90
XENOPHORE	65	59,90
BRAVE STAR	65	59,90
COLOSSUS CHESS	105	99,90
GALAXY FORCE	105	99,90
TURKISH	145	99,90
OVERLANDER	145	99,90

SELECTION AMSTRAD CPC K7

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
ACTIVATOR	25	19,90
DANDY	35	19,90
COIT PANG	35	19,90
EXPLORER	35	19,90
EXPLORER	35	19,90
GUADANACAL	35	19,90
HIGH FRONTIER	35	19,90
BLACK	35	19,90
LUCAS FILM	35	19,90
MR WHEEBS	35	19,90
PRODIGY	35	19,90
RIGGLES	45	29,90
HIVE	45	29,90
PULBATOR	45	29,90
ROBOTS	45	29,90
CIRCUIS GAMES	55	39,90
COMBAT	55	39,90
RAMPARTS	55	39,90
SUPER 500	75	59,90
MARAUDEUR	75	59,90
AMS	75	59,90
LASER SQUAD	75	59,90
BRAVESTAR	95	99,90

SELECTION AMIGA

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
BLASTERBO	45	29,90
EXCALIBUR	45	29,90
GEAR	45	29,90
DAY OF THE VIPER	75	29,90
VINDICATOR	85	59,90
TRUCK	85	59,90
XENOPHORE	85	59,90
OUTLAND	85	59,90
1.5	85	59,90
BATTLE VALLEY	85	59,90
EMPIRE	85	59,90
STRIKE BACK	85	59,90
FLYING SHARK	85	59,90
NOCK OFF	85	59,90
STARKY	85	59,90
BLACK CASTLE	85	59,90
SKY CHASE	85	59,90
GALACTIC INVASION	85	59,90
TURBO	85	59,90
RAMBLER	85	59,90
N MANUEL	85	59,90
GRAND PANG	85	59,90
FUTUR SPORT	85	59,90
SUPER WONDERBOY	105	99,90
UARS	105	99,90
BATTLE SHIPS	105	99,90
TOCHON	105	99,90
WICKED	105	99,90
LASER SOUND	105	99,90
FIGHTING BOOBY	105	99,90
APU	105	99,90
LEONARD RAC	205	149,90

Club Européen du Logiciel

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE

En devenant membre du CLUB EUROPÉEN DU LOGICIEL, vous bénéficiez de tous les privilèges que nous vous avons réservés :

- Des prix exceptionnels
- Un choix de logiciels remis périodiquement à jour
- Une garantie totale de satisfaction : tous nos logiciels sont neufs mais si, toutefois, vous constatez un problème, nous vous les échangeons, sans discussion, par retour.

Pour bénéficier de ces avantages, il vous suffit de commander, aujourd'hui, 3 logiciels parmi ceux que nous avons sélectionnés et une fois par édition de catalogue, vous n'aurez qu'à acheter un logiciel à un prix exceptionnel. A tout moment, vous pourrez, par simple lettre, quitter le CLUB ou continuer à profiter de ses avantages.

**VISITEZ
LA BOUTIQUE
LUDIC SOFTWARE
PLUS DE
10.000 LOGICIELS
EN STOCK**

82-84 bd des Batignolles
75017 Paris

Tél. : (1) 42.93.24.55
CATALOGUE SUR DEMANDE

ATTENTION : LOGICIELS EN QUANTITE LIMITEE - PREVOYEZ DES TITRES DE REMPLACEMENT

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à
LUDIC SOFTWARE
82-84 bd des Batignolles
75850 Paris CEDEX 17
accompagné de votre chèque ou mandat**

Club Européen du Logiciel

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
TEL _____
Signature des parents _____
pour les 15 ans

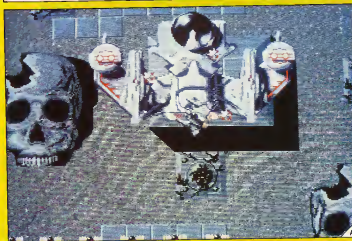
TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'envoi	
Prévoir 100 francs de port	
TOTAL A PAYER	

PREVOIR DEUX TITRES DE REMPLACEMENT :

PRÉCISER VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
Atari 1050/Amstrad CPC/Amiga/IBM/MSX

BATTLESTORM

Tester un shoot'em'up de nos jours n'est plus un événement, mais lorsque l'éditeur est Titus, on peut se poser des questions ! Frank, l'homme qui tire sur tout ce qui bouge (surtout les goélands) semble pourtant l'avoir bien apprécié.



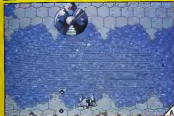
Les jeux de tir font toujours recette, pour peu qu'ils soient bien réalisés. C'est sûrement ce que pense Titus, puisque nous proposons un shoot'em'up par-ci par-là depuis de quelques semaines en la matière, il faut bien l'avouer. Le jeu est vu d'en haut et le joueur doit "nettoyer" huit niveaux, certains dotés d'un scrolling multidirectionnel et d'autres d'un scrolling vertical. Au niveau du traitement du vaisseau, il ne peut se faire que vers l'avant, le marche arrière étant prosaïque. Ce qui veut dire que pour effectuer un demi-tour, vous devez impérativement manœuvrer, cette nécessité expliquant des

débuts difficiles dans le jeu. Mais après une courte période d'adaptation, cela ne posera plus aucun problème. Mais la grande originalité du jeu provient des ennemis. En effet, si d'habitude le moindre collision avec ces derniers est mortelle, dans Battle Storm aucun danger, vous rebondissez ou contre les ennemis. En fait, seuls leurs tirs sont dangereux, de même pour ceux des canons ou des bombes géantes (à partir du troisième niveau) qui se trouvent au sol. Autres ennemis, les croiseurs dont le particulièrement est de vous tirer dessus dans un temps très court certes, mais de manière très intense. Enfin, dernier trouble-fête, les torpilles, en passant dessus vous pouvez complètement le contrôle de votre vaisseau durant quelques secondes.

Avant de pouvoir passer au niveau suivant, il s'agit donc de détruire plusieurs vagues d'ennemis successives, puis des vaisseaux intermédiaires (toute les hull vagues) appelée "mothership", pour enfin combattre le vaisseau de fin de niveau (après trois "motherships"). Sur le plan de la difficulté, Battle Storm se révèle assez progressif et très stimulant. En effet, le joueur est sans cesse à la recherche des vagues supplémentaires livrées par chaque vague d'ennemis détruite, car je puis vous assurer que c'est en fait le véritable but du jeu. C'est sans doute le premier jeu de tir où il importe plus de récupérer des

vies, et donc de détruire les ennemis, et non l'inverse. Il s'agit donc d'une double motivation pour le joueur. Au niveau des bonus, ils sont essentiellement de deux types, un turbo pour accroître la vitesse du vaisseau (attention aux erreurs de manœuvres) et des armes supplémentaires : les plus puissantes, missiles auto-guidés, triple laser, petite précision, à partir de quelques niveaux, chaque vague d'ennemis détruite débloque des vagues supplémentaires, le jeu devenant beaucoup plus difficile.

La réalisation de Battle Storm est satisfaisante, même si c'est en deçà des possibilités d'un Amiga, et enfin, évidemment, le jeu, l'accent ayant été porté sur la jouabilité. Mission réussie !



BattleStorm / Titus

GRAPHISME : 72%

ANIMATION : 81%

SON : 83%

JOUABILITÉ : 90%

INTÉRÊT :

83%

Doc : +10

Packaging : +10

Amiga / PC / ST (Macintosh)

Jeu en français

Amiga / PC / ST

DL / EL / PA



... ENQUÊTE, ENIGMES,
REFLEXION, STRATEGIE ...

DELLIC : une compilation
à vous réveiller les
neurones !

contient

- Mania de Morcevite
- Chessmaster 1000
- Trivial Pursuit
- Wallstreet
- Tetris

Disponibles
sur Amiga, PC,
Atari, IBM PC
et compatibles

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente



UBI SOFT



AMSTRAD CPC ET CPC+

PC & compatibles

ATARI

AMIGA

A.D.S.

ADDITIONNELLE SIMULATION

FUTURA



© 1989 Futura



111 00 28 18

En Méditerranée et dans l'Atlantique Nord, les forces britanniques s'affrontent dans des combats aériens.

Aux commandes de votre défilé, vous résisterez en 12 missions difficiles à contrôler les unités, à diriger les avions, à vous battre et à vous défendre. Les commandes de votre défilé, vous résisterez en 12 missions difficiles à contrôler les unités, à diriger les avions, à vous battre et à vous défendre.

Q.C.A., etc.

Des unités de recherche historique. Des unités de recherche historique. Des unités de recherche historique.

Des unités de recherche historique.

Des unités de recherche historique.

Des unités de recherche historique.

Des unités de recherche historique.

Des unités de recherche historique.

Des unités de recherche historique.

Des unités de recherche historique.

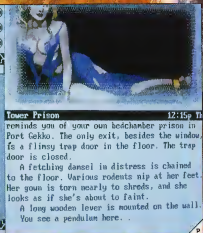
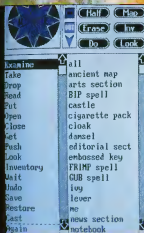
SORCERERS GET ALL THE GIRLS

Didier Latil était le testeur idéal pour ce jeu dans lequel vous jouez le rôle d'un apprenti-sorcier entouré de top-modèles, lui qui vit avec 42 femmes... Il vous donne son avis sur ce nouveau jeu de Steve Meretzky.



Avec un titre comme celui-ci et une telle avalanche d'apprentis-magiciens, entraînés par deux superbes femmes, très légèrement vêtues, on pouvait se poser quelques questions sur le thème du jeu. Sachant que l'auteur du soft n'est autre que Steve Meretzky (Lester Goddesses of Phobos, Zork Zero, The Hitchhiker's Guide to the Galaxy...), vous pourriez que ce logiciel n'est décidément pas comme les autres, avec peut-être le scénario pour commencer. Voici beaucoup trop juste de vous ventiler à un racknavigato, et il vous reste trois heures pour vous échapper de la maison féminine. Vous décidez

de profiter de cette session pour vous rendre à l'Université de Magie de la région, laissant par là même votre devoir le plus sacré, devenir un grand sorcier. Après votre évasion, vous vous inscrivez à cette Université. Commencez pour vous une vie académique, caennalisée, entre autres, par de folles nuits de débauche. Mais tout cela n'est que le commencement d'une aventure dangereuse, passionnée et passionnante. Le logiciel peut être joué à deux niveaux, différents. En "rice", le langage employé est correct et les situations amorcées sont ordonnées. En "laughter" par contre, les descriptions, les dialogues, les brayages et les deserts sont assez drôles, voire plus. En fait, vous allez rapidement découvrir qu'être magicien pour se révéler fort utile pour draguer de charmantes jeunes femmes et abuser de la situation. Côté humour, il a aussi vu des gâtes, avec des descriptions, des conversations et des scènes érotiques. Les quelques éléments dialogues de l'interface ne signifient cependant pas vulgarité, thématisant simplement toutes les situations les plus drôles. Le système de jeu employé est quant à lui une merveille. N'importe quel joueur peut le choisir pour ceux qui préfèrent, vous allez pouvoir donner de nombreux ordres, effectuer de multiples actions grâce à un système de menus très compliqué. Une première colonne à gauche, donne accès à tous les verbes (plus de 100), alors que la colonne d'à côté permet de choisir un objet ou une personne présente, à l'endroit où vous êtes. Il suffit de cliquer sur un verbe, puis sur un mot pour donner un ordre. En plus, suivant les verbes, des options vous sont accessibles. Par exemple, pour "look" vous avez alors le choix entre "around", "at", "behind", "around", "far", "over...", ce qui donne un éventail de possibilités complètement incroyables. L'analyse des phrases que vous "tapez" est ultra-précise, et en fait, vous pouvez donner à peu près n'importe quel ordre. En fait



et à gauche de l'écran, se trouvent les icônes permettant de se déplacer, plus huit options supplémentaires. A droite de l'écran se trouvent les fenêtres graphiques et textuelles, qui vous donnent une description du lieu où vous êtes et de ce qui s'y passe. Les deserts sont d'ailleurs d'exceptionnelle qualité, et assure souvent accompagnés de sons digitalisés qui ajoutent un sérieux plus à certains actions. Une option permet de remplacer le dessin par une carte de l'endroit où vous êtes, ce qui permet de se déplacer rapidement et de bien visualiser tous les lieux. Le système de commande est vraiment simple et puissant, et il est à marquer un jeu d'aventure qui en plus est assez intéressant. La documentation, ne fournit que peu de renseignements, mais donne l'impression que vous allez apprendre énormément en jouant les gens et en regardant un peu partout. Le plus général reste l'importance de l'histoire dans le jeu, attachée en permanence à l'écran. En effet, si vous avez rendez-vous avec quelqu'un à 7h du soir à un jeu de cours, commencez à 15h, je vous conseille de ne pas arriver en retard, car la vie continue en temps réel dans le jeu. Quelques vus basées, et vous risquez de manquer un élément

crucial. Rappelant Wonderlands par bien des côtés, Sorcerers 101 est un jeu d'aventure très original, prenant et très bien réalisé. Reste le problème de la large ergonomie, qui risque de rebuter quelques personnes et le côté satirique, voire anormal qui accompagne quelques situations. Personnellement, si l'un m'a dit autre ne m'ont gêné, au contraire !

Sorcerers 101 Legend Entertainment

GRAPHISME: 93%

ANIMATION: -

SON: 90%

JOUABILITÉ: 75%

INTÉRÊT:

93%

Doc: 710

Packaging: 710

PC (microcarte)

Jeu en anglais

JD BF FR

KL SL FR

KL SL FR



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

**MICROMANIA
FORUM DES HALLES**
18 Place du Forum des Halles
spécialisé en logiciels de jeux pour
micro-ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Poincaré et 4, Passage de la Robe
Niveaux - 2 - Métro et RER Les Halles
Tel. 45.08.15.78

**MICROMANIA
CHAMPS ELYSEES**
GALERIE DES CHAMPS
(Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
Métro George V -
RER Charles de Gaulle / Étoile
Tel. 42.56.04.13

**MICROMANIA
LA DEFENSE**
Centre Commercial des 4 Temps
Niveau 2
Rond-point des Minors
RER La Défense
Tel. 47.73.53.23

NOUVEAU



MICROMANIA

3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

EXPLORE III

Jean est toujours en retard ou en avance, mais soyez bien sûr qu'il ne sera jamais à l'heure pile d'un rendez-vous. Du coup, il paraissait évident que c'était à lui de tester ce troisième volet d'Explore.



Le saga d'Explore continue. Comme vous l'avez remarqué, tout change à chaque épisode. Cette fois-ci on se retrouve à Paris (hélas, je pense) en 1992. Vous êtes dans la peau d'un homme pas très doué, et qui plus est sans imagination. En effet, votre éditeur vous donne trois mois pour perdre un nouveau roman, mais l'urgence de la page blanche est là. Vous êtes donc dans votre appartement en train de fumer en rond (profitez-en pour renneser vos allonges) lorsque l'envie vous prend de regarder la télé, afin de trouver une idée (on ne sait jamais). C'est là que votre vie bascule (dans le cliché d'homme qui vous entretient votre man). Un homme à tête tournée mort, et sur lui y avait un papier sur lequel était écrit un rendez-vous. Alors là, je suis complètement perdu car une fois que j'ai ouvert la porte de mon appartement, une espèce de léopard me tombe dessus et je me retrouve au début du jeu sans rien comprendre. La deuxième fois (j'ai déjà raconté, le facteur me donne un télégramme (ce qui m'étonne plus d'ailleurs...), sur lequel un homme me donne un rendez-vous dans une rue, car il a des informations à me donner. Je m'y rends en empruntant la bus (car le métro ne le dessert pas), et c'est un foutoir les poubelles que je déboulasse sur une rue, où un diable me ordonne à le fuir, parce que je touche à son "grade-magique". Et que vous êtes un cadavre, je le fouille et je découvre une carte avec un cobra dessiné dessus et une note du restaurant. Je me rends à ce restaurant, mais je me vois refuser l'entrée car je n'ai pas assez d'argent. Je me suis donc de mon revenu et je regarde à la télévision: "Comment refaire de l'argent?" On m'explique qu'il faut se munir de sa carte de crédit et de son code. La carte je l'ai, mais pas contre le code? J'ai cherché dans l'appartement et j'ai rien, mais pas de code. Je ne vous raconte pas la suite. Du côté de la réalisation, Explore III est fort bien réussi: les graphismes sont de plus en plus beaux. Qu'en sera-t-il dans le

quatrième volet? En 3D? Une musique fort sympathique vous accompagne au cours de votre enquête, mais elle devient pesante à la longue. Impossible de la stopper! Mieux! Le scénario est particulièrement bon, avec bien des surprises et pas mal d'humour.

Le hic réside dans le chargement de chaque scène (souvent d'habitudes), et également du fait que le signal de la souris a du mal à pénétrer à l'interpréter, ce qui ne réussit pas très ou quatre clics pour se faire comprendre (ça ne vient pas de ma souris, je l'ai vérifié). Explore III inclut une notion de temps très importante: par exemple, le lecteur ne passe qu'à certaines heures. On peut renneser beaucoup d'objets, ce qui est assez pratique. Malgré quelques désagréments, Explore III ravira les adeptes de la série et pourra en convertir d'autres au jeu d'aventure, quoiqu'il soit entièrement en français.



Explore III Intermédia

GRAPHISME: 83%

ANIMATION: 81%

SON: 72%

JOUABILITÉ: 40%

INTÉRÊT:

76%

Doc: 7/10

Packaging: 6/10

PC (fin 90)

Amiga / ST (en vente)

Jeu en français

DL GR FR

KL SL FD

SL S

DISTRIBUE PAR
UBI SOFT
110 rue de Bellevue
92160 Nanterre Cedex

AGENTS
DISTRIBUTEUR PC
MAGASIN ATOUT ST

Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les échecs. C'est l'INTREIDER, vous transportez dans le monde réel de l'espionnage et dans l'univers de la fiction.

Vous devez éliminer de nombreuses organisations différentes par des missions d'espionnage et de sabotage.

Le jeu est conçu pour être joué par un seul joueur, mais il peut être joué par deux joueurs.

Le jeu est conçu pour être joué par un seul joueur, mais il peut être joué par deux joueurs.

Le jeu est conçu pour être joué par un seul joueur, mais il peut être joué par deux joueurs.

Le jeu est conçu pour être joué par un seul joueur, mais il peut être joué par deux joueurs.

Le jeu est conçu pour être joué par un seul joueur, mais il peut être joué par deux joueurs.

Le jeu est conçu pour être joué par un seul joueur, mais il peut être joué par deux joueurs.

Le jeu est conçu pour être joué par un seul joueur, mais il peut être joué par deux joueurs.

Le jeu est conçu pour être joué par un seul joueur, mais il peut être joué par deux joueurs.

Le jeu est conçu pour être joué par un seul joueur, mais il peut être joué par deux joueurs.

Le jeu est conçu pour être joué par un seul joueur, mais il peut être joué par deux joueurs.

Le jeu est conçu pour être joué par un seul joueur, mais il peut être joué par deux joueurs.

Spectrum HobbyTe



INTREIDER



PRODUIT COMPATIBLE
AMC, MCG, SONY, SONY
SOUND, SONY

DISTRIBUE DANS LES FNAC

ET DANS LES MEILLEURS MAGASINS DE VENTE

MURDER

Etant aussi vieille qu'Agatha Christie, et fan de romans policiers (Oui-Oui contre les malfaiteurs, Nounours enquête...), Betty a absolument tenu à tester Murder, le nouveau programme de l'auteur de Blade Warrior.

Voici le résultat de ses investigations...

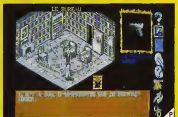


Si vous aimez faire fonctionner vos "petites cellules grises", ce jeu d'énigme est fait pour vous. Sa logique n'est ni plus ni moins calculable puisqu'il renferme presque 3 millions de solutions à résoudre, de quoi réjouir Miss Mysterie et son Sherlock Holmes aux abonnés ! Le fin limier de l'histoire se nomme Mr. Sleuth, il se trouve dans un examen lorsqu'un meurtre fut commis, et en attendant la venue de Scotland Yard (après 2 heures après), il décide de percer lui-même le mystère.

Le menu du jeu se présente sous la forme d'un journal, dans lequel, en changeant la date, le nom et le type de maison, on le niveau de difficulté, on accède à un nouveau crime, tout aussi passionnant que le précédent. Mais si on veut s'approcher d'une affaire non résolue, on résolvant les mêmes problèmes que précédemment, on peut repérer l'enquête tout en ayant déjà en main les indices découverts auparavant. Murder se dirige uniquement à la souris, les boutons droit et gauche permettent de se déplacer dans la maison, d'inspecter les lieux, de relever et de comparer des empreintes, de formuler des interrogatoires et d'accéder aux indices des différents menus.

Les éléments qui composent l'histoire sont impressionnants : vingt personnages, une quarantaine de pièces réparties sur 4 étages, et une trentaine d'armes potentielles. Mais comment évoluer dans vos déductions ? Tout d'abord en notant les objets qui traitent. Au cours du jeu, le seront notifiées tous les objets un peu plus loin. En analysant quelques-uns de ces indices, vous pourrez "mettre un nom" sur les empreintes relevées. Vous pouvez aussi essayer un objet, le déposer dans un coin, et surveiller qui s'en empare. Autre élément important : les

questions. Elles peuvent être simples, du genre : "Que savez-vous sur l'objet X se trouvant dans la pièce Y ?", ou franchement incriminées : "Quelle liens y a-t-il entre M. X et Miss Y ?". Et là, vous découvrirez peut-être un mobile intéressant comme la jalousie, la haine, l'amour, etc. Certains suspects se savent innocents, d'autres peuvent mentir attentionnés. Durant la dernière enquête, pour démasquer les malfaiteurs, j'ai demandé à chaque personne rencontrée ce qu'elle savait sur tel ou tel objet. Quand les réponses n'étaient pas négatives, la personne interrogée



n'indiquait quelle avait pris ou déposé cet objet ou qu'elle avait vu quelqu'un le faire à telle heure et à tel endroit. Cela m'a permis d'établir une chronologie dans les déplacements des gens et des objets, et de suspecter plus précisément une personne, quand les témoignages recueillis ne concordent pas. En fait, c'est là où Murder est génial ! Il y a énormément de manières d'aborder une enquête. On commence à l'extérieur partout, à prendre des notes et d'empreintes, puis on se décide à entrer dans la maison, on caméscope électronique permet d'inspecter les témoignages microscopiques. Et après bien des tâtonnements, on arrive à se fixer une tactique de jeu. Murder est un chef-d'œuvre du genre, on est absorbé dès dans l'enquête, et des idées vous viennent même quand vous n'êtes plus devant l'ordinateur. Un subtil jeu de la logique se joue et non de la mémoire au premier abord, pour s'apercevoir qu'il faut combiner, avec les indices, à l'interprétation policière du jeu.

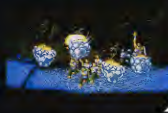


Murder / US Gold			
GRAPHISME : 45%		Doc - Packaging	
ANIMATION : 68%		Amiga / PC / ST (en vente)	
SON : 72%		Jeu en français	
JOUABILITÉ : 70%		F.D. D.L. R.T.	
INTÉRÊT :		F.L. S.L. J.D.	
90%		GEMIN	

GOLDEN AXE

Notre nabo est aux anges! Didier va enfin pouvoir montrer que les nains savent manier les armes et avoir le dessus sur leurs ennemis, dans Golden Axe bien sûr, parce que dans la réalité...

SELECT PLAYER



Voici enfin l'adaptation Arcade d'un jeu d'arcade vous de dans dix ans, mais qui reste pour moi l'un des tous meilleurs du genre, et c'est donc avec une certaine nostalgie que j'attends les versions micros.

La version Amiga est très bonne, mais j'appréhende un peu la version ST. Comme dans la version de Coin-Op, vous avez le choix entre trois personnages: Ax-Belle le guerrier (loup d'une espèce), Gélas-Thunderhead le nain (avec bien sûr, une hache) et Thylis-Flare l'aventurière (possédant une épée). Vous pouvez jouer seul ou à deux en même temps (c'est plus amusant et plus facile) comme dans l'original. Le roi et sa fille ont été relégués par Death Adder, un redoutable adversaire, qui les a enfermés quelque part dans son château. Il faut donc traverser les environs, puis le château lui-même, durant cinq niveaux riches, variés de créatures maléfiques. Des corps des squelettes, des squelettes, des squelettes noirs constituent l'essentiel des troupes qu'il vous faut affronter. La problématique, c'est que la plupart du temps, il faut se combattre deux, trois, voire quatre en même temps. En plus, à certains endroits, divers adversaires particulièrement puissants vous barrent la cheminée (des Gargouilles, de minis en mini, des Gargouilles, qui font largement deux fois votre taille), chaque possédant bien évidemment des attaques bizarres. Il y a aussi des créatures chevaleresques par des ennemis qui vous aident. Les dragons sont de deux types. Certains créent des flammes, d'autres lancent des boules de feu. Les "lizard-men" donnent aux coups de queue dévastateurs. Ce qui est génial c'est que vous pouvez désamorcer le cimetière de ces créatures, et qu'il vous suffit alors de monter sur la dragon pour la tuer et la faire cracher du feu.



Si ce n'est pour combattre, vous disposez de plusieurs coups (dont un spécial, plus la charge (vous courez vers un adversaire et lui donnez un coup de pied ou un coup d'épée)). Ils font bien sûr différentes attaques suivant que vous avez choisi le guerrier, le nain ou l'aventurière, tout comme le type de magie pratique. En collectant les potions de magie, vous gagnez du pouvoir et surtout le niveau de magie, votre sort sera plus ou moins puissant. Les potions de magie, comme celles de soin sont trouvées aux coins des phases de bonus. Les graphismes sont assez proches de ceux du jeu d'arcade, tout comme les superbes animations, les sons et la musique. La seule déception qui m'a un peu déçu est la jouabilité, en la position des sprites qui par moment est un peu délicate. L'ensemble reste quand même très agréable à jouer, avec aussi une durée de vie un peu limitée pour ceux qui ont fini la version Coin-Op.

Golden Axe / Virgin Games

GRAPHISME: 77%
ANIMATION: 80%
SON: 83%
JOUABILITÉ: 80%
INTÉRÊT: 88%

Doc: 7/10
Packaging: 7/10

Amiga / ST (en vente)

Jeu en anglais

P.O. E.T. R.P.

FL. S.L. D.S.

4 5 5



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'ORDI
spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Piccolini et 4, Passage de la Réole
Niveau - 2 Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS
(Galerie Bozse)
84, av. des Champs Elysees
Métro George V
RER Charles de Gaulle / Elise
Tél. 42.56.04.13

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps
Niveau 2
Rond-point des Miniers
RER La Défense
Tél. 47.73.50.20

NOUVEAU



MICROMANIA

3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

MURDER IN SPACE

Infogrames lance un nouveau meurtre sur le marché, en dépassant cette fois-ci les limites de la Terre pour nous emmener dans l'espace. Jean Delaite a bravé sa claustrophobie chronique et a tout de même accepté de tester ce soft!



Jusqu'à présent, les softs de cette série ne m'ont pas plu, et c'est avec une envie de "passer" que j'ai abordé le test de ce jeu. Je tiens à rassurer Infogrames tout de suite : **ADORE** Murder in Space. La boîte contient l'écran d'habitudes, une multitude d'indices qui ne servent à rien. Si j'avais une petite soeur j'enverrais encore à la poupée, je la donnerais plein de gadgets, des hanrocs pour sa denture, un flacon à perfusion pour soigner les poignets, une armoire en plastique pour mettre dans la cuisine. En plus de la doc, un Log Book contient d'autres indices (bien plus précieux) se trouve parmi les gadgets offerts plus tard. L'action se situe à bord de la station orbitale Pegasus le 30 juin 2005. Vous êtes un inspecteur envoyé dans la station par le Pegasus Space Consortium afin de résoudre une enquête d'élite (muricide). En effet, le commandant de bord s'est planté au Control-Sol d'être victime d'une tentative d'assassinat. Etant donné qu'un vol est parti pour Pegasus, vous serez à son bord. On vous demande aussi de faire preuve de tact, car la station contient des occupants de huit nationalités différentes. Seul le commandant de bord sera au courant de votre mission. De plus, vous devrez prendre la relève de retour à 11 heures, le lendemain.

Le jeu commence lors de l'approche de Pegasus. Je vous recommande vivement de passer en mode normal afin de gagner une heure, mais sans l'impact et le respect de certains membres de l'équipage. A bord de la station, vous vous déplacez en apesanteur. Attention aux sas fermés!

Lors de votre première heure, profitez-en pour faire le tour de la station et vous présenter à l'équipage, certains sont très intéressants (et plus intéressants). Lorsque vous choisissez un personnage, sa photo d'identité apparaît, et vous pouvez la vérifier avec votre rayon optique. Les actions se font en cliquant sur votre propre photo : sur la bouche pour parler et sur le front pour penser. Les clics de droite vous permettront de faire défiler plusieurs caméras et celles de gauche valident celles-ci. La réponse ne se fait pas attendre, il y a en tout huit personnes, mais l'une d'elles se trouve en hibernation, il est donc impossible de l'interroger.

Le problème vient du fait qu'il y a des meurtres, les membres de l'équipage tombent comme des mûches. Attention, car si l'un d'eux est décapité ou si vous en tuez un, le Control-Sol vous retire l'enquête.

En dehors du système d'enquête, mais prenant une part importante au scénario, Murder in Space comporte des parties "action". Tout d'abord, vous pouvez servir de téléopérateur spécial, mais avant, je vous conseille de demander à un membre de l'équipage son autorisation. Ainsi il vous montrera des indications bien utiles. Il y a aussi un laboratoire de manipulations, dans lequel vous manipulez des tubes divers. Avant d'insérer un produit il faut que les membres de l'équipage assurent que de sa relation. Le Module Cles permet de contrôler, mais de révéler la personne ciblée.

Voilà le matériel est le M.M.U. Il s'agit de faire une sonde dans l'espace avec le sélo-laboratoire. Avant de vous lancer dans le jeu, je vous conseille de vous entraîner sur la simulation. Il faut aussi transmettre votre information à Control-Sol. Vous pouvez également prendre connaissance des messages

personnels des astronautes (à condition de connaître leur code personnel).

Si vous ne savez plus où vous en êtes, essayez de répondre au questionnaire (le mode pensée), il permettra de retrouver la liste de l'enquête.

C'est la première fois qu'un jeu de cette série ne tient pas devant vos yeux longtemps, et je ne m'attendais pas de jouer tant que l'enquête ne sera pas résolue. Sans aucun doute le meilleur du genre!



Murder in Space - Infogrames

GRAPHISME: 72%

ANIMATION: -

SON: 78%

JOUABILITÉ: 75%

INTÉRÊT:

87%

Doc: 8/10

Packaging: 8/10

Assign: PC / ST (en vente)

Jeu en français

P.D. 8/10 R.E.

F.L. 8/10 G.L.



SUPER
SKI



ALPINE
BOMBER



PRO
TENNIS
FOR US
GREAT
COURTS



CHALLENGERS

HIGH
OFF



STUNT
CAR
RACER



COMPILATION SIMULATIONS toutes catégories.

Parvenez à l'escalader grâce à cette superbe compilation qui réunit dans un seul pack les plus grands NITS de la SIMULATION ! CHALLENGERS ! Définitivement RÉSERVÉE AUX MEILLEURS !

UBI SOFT

Entertainment Software

UBI SOFT est une marque de UBI SOFT. UBI SOFT est une marque de UBI SOFT.

AMIGA - IBM PC et compatibles
COMMODORE 64 - ANIRAD CPC
ATTENTION ! Kick Off ne figure pas
dans la version ST.

UBI SOFT est une marque de UBI SOFT. UBI SOFT est une marque de UBI SOFT.

UBI SOFT
8-10 rue de Valenciennes
93100 NOUVELLES-ÉGLISES
FRANCE
Tél: (01) 46 37 69 32
Fax: (01) 46 37 69 41

TEAM YANKEE

Jean adore tout ce qui est militaire. Après avoir été pilote d'hélicoptère de l'armée (il s'en est fait virer après avoir traversé un vol de goélands), il rêvait de piloter un char. Grâce à Empire, c'est chose faite, et visiblement, ça lui plaît!



À la fois animation, accorde, stratégie, Team Yankee allie les trois genres avec une puanteur exceptionnelle.

On commence par sélectionner un chef d'équipe, puis on l'accompagne, puis on vous donne une unité de chars à diriger lors d'une mission pénible. Avant de vous lancer plus en avant, je vous conseille de jeter le sélecteur d'armement. Au début de la mission, on vous

fait un briefing de vos objectifs (qui seront toujours les mêmes lors de la première campagne). L'objectif de la mission est décrit en détail avec vos ordres. Vous devrez prendre d'assaut une colline, puis la maintenir avec une unité et repasser à la conquête d'un village. C'est très réaliste. On vous donne aussi des renseignements sur vos objectifs. Dernière chose: avant de vous lancer dans le bégaiement, vous disposez d'un barrage d'artillerie paramétrable. On sélectionne l'heure, le lieu et l'angle d'attaque. Il y a trois bombardements à paramétrer: un d'assaut hautement explosif, un d'arrêt conventionnel et un barrage de fumée. A vous de bien calculer l'heure. Dernière chose: rappelez-vous: réactiver le feu et l'heure, car il ne faut pas se trouver dessous (attention aux déviances de la).

Ce y a-t-il, l'interface est louchée. Votre écran se divise en quatre parties. De plus, chaque unité (quatre au total) est composée de quatre blindés. Les unités peuvent être louées (de gros engins, type M1) ou ultralégers (unités très mobiles mais peu armées). On peut voir une unité en plan écran, mais il y a trois modes de visualisation: le mode carte sur lequel vous dirigez vos unités vers un point (on s'en sert beaucoup plus vite sur la route mais c'est plus dangereux) mais aussi on peut visualiser l'ennemi. Cette carte représente les routes, rivières, bois, champs. Si vous zoomez sur une unité vous pourrez apercevoir les quatre blindés qui la forment. Il y a aussi des ordres de formation: colonne, attaque, front, V, colonne. Enfin, c'est dans ce mode que vous lancerez les missions de vos unités. Le mode de combat en 3D (vu du char de tête de l'ennemi) sert exclusivement pour attaquer et respirer l'ennemi à portée de tir. Sur votre gauche, figurent deux colonnes, une inférieure et une supérieure: elles représentent les forces en présence. Il y a aussi une horloge (très utile) et une ligne d'abandon (ça va pas non?). On dispose aussi d'une rotation de la torille ou char, ce qui permet de tirer vos armées. Cette vue est agréable d'une coupe (ça peut servir de dénivelé les armées avant d'arriver au contact visuel) et d'un tir éclaircie. Lorsque vous êtes repéré, regardez les gaz d'échappement de votre char ce qui fait un écran de fumée. Le dernier mode est celui des réparations sur lequel figure les dommages et le moral de votre unité. Une fois une unité détruite, l'écran se met en réparation automatique. Au niveau des sons, tout est là: chars HE, chars antichars, missiles antichars à longue portée, grenades fumigènes, missiles incendiaires vous n'aurez pas à vous en servir, car lorsque vous serez en contact il sera trop tard, et le tout



est guidé par le son.

À la vue de la stratégie, il faut vous mettre dans le rôle que tout se passe lors de briefing. C'est à vous de calculer où vos unités vont, et par quel chemin elles passeront. Il ne faut pas hésiter à laisser des unités pour couvrir vos arrières car tous les ennemis ne figurent pas sur la carte, et certains se cachent dans les bois. Je vous conseille d'utiliser vos unités rapides on les voit de loin et on voit, on se dirige le terrain pour que vos blindés puissent emprunter la route.

Lors du premier scénario, la technique "bouter" marche très bien, mais est complètement inefficace à la deuxième bataille. Deuxième bataille qui me donne du mal puisque l'on voit de se réarmer lors d'un village, mais qu'il s'ensuit que c'est depuis ce village que les Soviétiques vous déclenchent. Mais que mon article est limité, je vais essayer de prendre le village à nouveau avec une unité légère et "bouter"! Si vous devez acheter un seul soldat de moins et que la stratégie vous tente, ce devrait être celui-là!



Team Yankee / Empire

GRAPHISME: 65%

ANIMATION: 80%

SON: 82%

JOUABILITÉ: 85%

INTÉRÊT:

88%

Doc: 7/10

Packaging: 9/10

Amiga / PC / ST (en vente)

Jou en anglais

SL RF RF

FL FL FL

FL FL FL

FL FL FL

FL FL FL

FL FL FL

FL FL FL

10 VOL.2 MEGA HITS



Existe dans les versions
ST / AG / PC 3.5 / PC 5.25

UBI SOFT

LOOPZ

Grand spécialiste de Tetris et des bouteilles de champagne, Frank a grandement apprécié ce nouveau logiciel d'Audiogenic.



Vous en avez encore un logiciel qui me rappelle Tetris. Le but n'est pas de faire des lignes entières des cercles (ou boucles) fermées avec les pièces que le programme vous donne dans une aire définie. Bien sûr, à chaque fois qu'un circuit est résolu, il disparaît de la surface de jeu. En fait, Loopz propose trois variantes sur le même thème.

Dans les jeux A et B, il s'agit de faire le plus long temps possible en sachant que les pièces proposées se sont tirées un ordre de plus en plus difficile, avec un temps de placement pour chacune d'entre elles de plus en plus court. La différence entre les deux étant la sélection du début de partie, le jeu B commençant obligatoirement au niveau 0. Vous débutez avec trois essais et toutes les 25 boucles, vous récupérez une vie supplémentaire à concurrence de 10 vies maximum. Pour les points, sachez que plus la boucle est complexe, plus les points sont nombreux. D'autre part plus le niveau est élevé et plus les boucles sont compliquées. Dans chacun de ces jeux, le mode deux joueurs est autorisé, avec une couleur pour chaque joueur. A dire, la technique de jeu change complètement puisqu'il est possible d'attendre, laissant votre adversaire continuer le travail, pour ensuite bénéficier de ses efforts et réaliser une boucle en plaçant juste la pièce manquante au bon endroit. Petite précision, si vous n'arrivez pas à placer une pièce dans le temps imparti, le programme vous propose alors une autre pièce mais vous perdez une vie.

Enfin, dernier jeu disponible dans Loopz, il s'agit d'un jeu de mémoire. En sélectionnant le jeu C, le temps ne compte plus jusqu'à s'agit de reconstituer la forme apparue en début de tableau et dont certaines parties ont disparu. Dans ce jeu, le programme vous donne un mix de pièces tous les dix niveaux. Dernière précision, la jouabilité est très bonne dans chacun des jeux.

La réalisation de Loopz est satisfaisante, il faut avouer qu'elle compte jeu par rapport au concept du jeu. A noter tout de même une exécution fluide sur ST présente pendant toute l'action. En bref, un superbe jeu de réflexion!



Loopz / Audiogenic

GRAPHISME: 21%

ANIMATION: -

SON: 81%

JOUABILITÉ: 85%

INTÉRÊT:

79%

Doc: -

Packaging: -

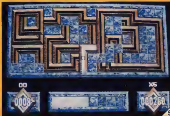
Amiga / PC / ST (en vente)

Jeu en anglais

P.B. B.R. R.K.

D.L. S.L. J.L.

S



On ne touche pas à ma console de jeux AMSTRAD!



Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Elle est d'enfer

Bracez la nouvelle console Amstrad GX 4000 sur sa tige. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux en graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle!

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. Elle plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes: 64 Ko de mémoire, un son démodé, 32 couleurs parmi 4096, une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche.



990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, appez 0615 code Amstrad, et laissez Amstrad Cent Pour Cent dans tout les kiosques.

* Prix public généralement conseillé.

Amstrad est plein de nouveautés tout encore arriver.

Et en plus, le jeu qui te voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 664. Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder les cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeu, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile - Bernin Rubber - sur cartouche.



SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATIONS: CHASE HQ 2

Océan donne décidément dans les suites, puisque après Robocop 2, elle nous propose ce soft qui n'est autre que Chase HQ 2. Frank, qui s'était éclaté le mois dernier sur Turbo Lotus Esprit Challenge, a eu beaucoup de mal à maîtriser ce jeu, mais vous donne tout de même son avis!



Encore une suite! Reste à voir si Océan a pris en compte les critiques formulées lors de la première version de Chase HQ, pour nous proposer un logiciel de courses automobiles réellement attrayant! Malheureusement pour eux, Graeflin l'a précédé avec son inégalé Turbo Lotus Esprit Challenge, et leur vœu pour ainsi dire le voleur dans ce type de jeu. Dans cette seconde mouture de Chase HQ, conversion du jeu d'arcade, vous êtes toujours à bord d'une voiture de sport (italienne et rouge, cette fois-ci), extrêmement rapide, et devez rattraper une bande de gangsters, pour finalement retrouver leurs trois dingos, trois jours plus tard, dans le désert. Cette fois-ci, le jeu ne vous dépêche pas seul contre l'ennemi, mais accompagné d'un coéquipier armé d'une arme de poing. Vous disposez toujours d'une option turbo (en pressant la barre d'espace), cinq pour chaque niveau, vous propulsant à une vitesse incalculable pendant cinq secondes. Vous partez donc à la poursuite de la voiture ennemie, en essayant d'éliminer le maximum de véhicules se trouvant sur votre route, ces derniers vous rattrapant plus tard lors de votre expédition avec les suiveurs, et gênant votre action. Une fois le véhicule des gangsters repéré, il faut, comme dans Chase HQ, éviter de se faire tuer en se faisant dévorer, tandis que les autres jouent pour l'élimination et finalement le stopper. Après avoir, il faut le reconnaître, les incidents escortant l'ennemi si vous ne voulez pas recevoir une pluie de grenades, lesquelles auraient vite fait de vous projeter au-dessus de la route. Pour vous aider, dans

chaque niveau, un hélicoptère armé se présente et jette une arme spéciale, beaucoup plus dévastatrice que la vôtre. À vous de la rattraper en pleine course et de l'utiliser à bon escient! Voilà pour l'essentiel du jeu. La réalisation de Chase HQ 2 est nettement supérieure à celle du premier avec de superbes graphismes (même s'il existe des différences notables entre les niveaux) et une assez bonne jouabilité. Il en est de même pour l'animation. Mais malheureusement, ce jeu ne peut en aucun cas valoir la comparaison avec Turbo Lotus par exemple, nouvelle référence dans cette catégorie. Dernière, Chase HQ 2 est arrivé trop tard!



Special Criminal Investigations - Océan

GRAPHISME: 78%

ANIMATION: 70%

SON: 80%

JOUABILITÉ: 80%

INTÉRÊT:
78%

Doc: -
Packaging: -

Assigné / ST (en vert)

Jeu en anglais

J.B. R.F. R.F.

B.L. R.L. P.L.



NOUVEAU! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER!



Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater!

Sur tes disquettes, tu n'as tes cours, tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris ton traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cassettes, écoute-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines: Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc.

L'Amstrad 6128 Plus, il est exact. Pourquoi Plus? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Il te donne plus, il a en sa possession look, un graphique impeccable (32 couleurs parmi une palette de

4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs: le lecteur de disquettes 5 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cassettes, pour lire les nouvelles cassettes Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran vidéo, un clavier intégré, un lecteur de disquettes 5 pouces et un lecteur de cassettes Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile - "Burnin' Rubber" - sur cassette.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

Une police gratuitement distribuée en version monochrome.

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouveau ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom: _____ Prénom: _____ Age: _____

Adresse: _____ Tél: _____

Ville: _____ Code postal: _____

Envoyer ce bon à: AMSTRAD BP 75 - 92178, Grosse Rive 92110 NEUILLY

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

CRYSTALS OF ARBOREA

Grand fan d'heroic-fantasy, Jean essaie depuis plusieurs années de ressembler à Conan. Récemment, il s'est frotté frénétiquement le nez contre le mur en crépi de sa chambre, afin que celui-ci soit plus plat! Imaginez sa joie lorsque nous lui avons présenté Crystals Of Arborea, premier jeu de rôle/stratégie en 3D.



Avec Crystals Of Arborea, Sidmaris signe là sa plus belle création. A la fois jeu de rôle (je l'ai placé en avant) et stratégique, ce jeu vous entraîne dans des duels complètement fous. Le scénario se déroule à une époque médiévale-fantastique durant laquelle les Deux du Mal et du Bien se sont un peu fâchés. Le monde a été submergé par l'eau, recouverte une petite île de 6 kilomètres sur 10. Le seul moyen de savoir complètement ce monde du Châco pour Jean! Le seul est de relayer les quatre créateurs (Jean-Henri-Béd et de leur placer un monde des quatre tour corrépondantes. Les adeptes du Châco ont aussi cette fâche. Les Ores et les Elfes nous seront de redoutables ennemis à combattre, mais heureusement que la stratégie est là. Vous ne serez pas seul pour combattre et explorer l'île, car vous disposez d'un magicien (hérouse de sorts très efficace), deux rangers (je dépeint vite et vous renseignent sur tout ce qu'ils rencontrent) et trois guerriers (jeune avec vous). Tous les héros possèdent des caractéristiques telles que la force, l'endurance, la vitesse, bref un caractère pour les amateurs de jeu. Mais en y jouant, vous avez un point qui contribue à l'attribution de points d'expérience et de niveaux (niveau principal en stratégie). En mode carte, chaque personnage peut être envoyé dans une direction de votre choix, excepté Jean qui vous ne pouvez commander qu'un mode 3D. Sur la carte figurent les troupes ennemies (pas toutes, car les Elfes n'ont disparu pendant la nuit), ainsi que les bâtiments que vous découvrirez au fur et à mesure de votre

progression (c'est à ça que servent les rangs). En passant en mode 3D, je suis le souffle coupé par la qualité du graphique. La 3D n'est pas calculée mais dessinée, ce qui donne une définition beaucoup plus précise aux graphismes. Les photos ST qui figurent dans le dernier Geni ont été réalisées et sont encore plus belles. Votre vie (en temps dépeint) s'étend jusqu'à 300 mètres, et vous progressez sur 50 mètres à chaque mouvement. Outre les tours, il y a certains bâtiments dans lesquels habitent de hauts personnages, tels qu'un maître des mines qui augmente votre habileté au combat, l'Alchimiste qui vous donne des potions, le Maître du Savoir qui vous donne des renseignements, et le Monarque qui vous apprend la téléportation. Le terrain cache des tunnels (portails pour aller sur l'île, le seul qui sera de véritables labyrinthes. Le danger est permanent à l'intérieur de ces galeries: on y rencontre des hordes de chèvres-écorces et des trolls (assurez-vous, le jeu m'a dit de vous en faire un). Les créateurs proposent deux parties et l'emplacement en offrent même quelques-uns selon le niveau de difficulté.

Le jeu comporte cinq niveaux de difficulté. A chaque niveau, la disposition des tours et des créateurs est entièrement aléatoire, et l'ennemi est plus fort et il y a déjà des créateurs en possession. Une stratégie est possible à tout moment. Crystals Of Arborea comporte aussi une notion de jour et de nuit.

Le jeu est vraiment très sérieux et il est possible de dormir. De plus, en vous reposant, les points de vie des personnages augmentent. Au début du jeu Jean dispose de cinq potes du genre qu'il peut distribuer à ses collègues. L'attaque combat à l'arme, les forces en présence se retrouvent face à face sur un terrain où chaque homme est représenté. Ils avancent à tour de rôle. Les elfes noirs sont plus rapides et se déplacent de deux

fois. Les rangers ne savent que manier l'arc, donc éviter le soldat approuvé (ils ne tiennent qu'un logo doré). Il faut un tour à concentration au magicien pour préparer un sort. Tout s'avère étant sur une case adjacente à un ennemi peut attaquer, et vice versa. A vous d'adapter votre stratégie de combat. Une fois les ennemis morts, des points d'expérience sont attribués. J'ai vu que depuis trois ans la société Sidmaris a évolué d'une façon plus que remarquable en gardant toujours ce petit truc au sein des graphismes (un peu comme une signature). De ce fait, on reconnaît leurs jeux mais c'est pas graphique. Sidmaris a une stratégie la perfection, et avec Crystals Of Arborea elle a atteint le sommet (pour l'instant). Etant musicien, je plus vous en dire le musicien du générique est de grande qualité (comme l'ennemi). En conclusion, je pense que Crystals Of Arborea sera complètement son Geni d'Or, mais qu'il devrait représenter un prix important durant les 4 d'Or 85/86, car il n'a pas que de la



Crystals Of Arborea / Sidmaris

GRAPHISME: 93%

Doc - Packaging -

ANIMATION: -

SON: 74%

JOUABILITÉ: 85%

INTÉRÊT:

91%

Amiga / PC / ST (en vente)

Jeu en français

FL BL R/L

FL BL R/L



Des idées de CADEAUX

la bouquin de PRÉSENTATION propose et conseille des appareils de bon rapport qualité/prix

RF 001 690 FRANCS TTC (\$81 F HT) TELEPHONE SANS FIL MASTER PHONE WT 9930

Débit min. Réception vocale - Communication sans/pour. Rappel du dernier numéro - Bouton d'appel sans cordons - Sonnerie électromagnétique - Minutage manuel - Code de sécurité - Mode d'urgence - Indicateur d'attente en 220 direct - Antenne externe coaxiale - Accus rechargeables - Non agréé PTT - Notice en français -



RF 002 1790 FRANCS TTC (\$509 F HT) TELEPHONE SANS FIL REPONDEUR TELEPHONE INTERROGABLE A DISTANCE PANASONIC KX 14200

Code de sécurité - 12 numéros en mémoire - Enregistrement de la communication - Interphonie - Transfert en cas de panne - Transfert - Transfert de la nouvelle - Mode de sauvegarde - Changement de message - Réception - Réception de ce qui se passe dans la pièce - Bouton d'attente - Message d'attente - Bouton d'appel en cours - Enregistrement - Multiplex automatique et automatique - Non agréé PTT - Notice en français - La MSLT



RF 003 2490 FRANCS TTC (\$241 F HT) SYSTEME DE CONTROLE VIDEO SONORE UNIDEX VM 200

Canone - Sonie vidéo PolyNTSC - Détection du son - Angle de 40° - Sensibilité - Réponse 50 ms - Fonctionnement 0 à 40° - 100 - Code binaire - Réception automatique - Réception - Réponse du son - Taille de 14 cm - Réponse du son - 525 lignes - Tension 115 V - 50 - Notice en français - Technologie CCD - Qualité d'image et couleur - 220V et 12 V - Notice - Facile à installer - Rapport qualité/prix et économique



RF 004 6850 FRANCS TTC (\$775 F HT) FAX PERSONNEL SAMSUNG FX 2010

Fax et photocopieur personnel - 16 niveaux de gris - 10 ms. Réponse par 1 touche et 96 par 2 - 7 appels vocaux - Programmable de 1 à 7 min d'attente - 10 pages en mode automatique - Réponse 3 active programmable - Accus de réception - Réception auto ou manuelle - Réception multiple des opérations - Réception en double - Réception compatible G2 et G3 - Poling possible - Identification de l'expéditeur et du correspondant - Non agréé PTT - Notice en français



Je commande l'appareil suivant. Prix. Je m'occupe d'un chèque CCP, mandat à l'ordre de Présentation augmenté de 25 Ft de frais d'envoi. Délai de livraison: 2 semaines maximum

Je désire une facture: oui non

Facturation: Nom Adresse:

Livraison: Nom Adresse:

POUR CES 4 APPAREILS - GARANTIE TOTALE 6 MOIS - ECHANGE STANDARD PENDANT CETTE PERIODE - FRAIS DE PORT A VOTRE CHARGE POUR UN RETOUR EVENTUEL - SAV POSSIBLE AU DELA



SUPER SKWEEK

Grand fan de tout ce qui est rose, Frank est tombé l'année dernière en extase devant les Skweekettes du jeu de Loricel. C'est donc avec un plaisir fou qu'il s'est proposé pour tester cette suite...



aux japonais.

Avant de débiter, le jeu vous propose cinq tests au choix, correspondant aux cinq thèmes à colorier. En fait, seules trois d'entre elles sont directement accessibles. Dans le domaine des nouveautés, les monstres débâtent lentement dans des pièces de monnaie qu'il s'agit de ramasser. En effet, à la maison des yeux Capone, est offert vous servira lors de votre visite à la boutique pour acheter toutes sortes de choses : armes supplémentaires, bonus diversifiées. De plus, les bonus présents lors des tableaux sont beaucoup plus nombreux et il est assez facile de rincer des points. Toujours sur le plan des bonus, il est conseillé de ramasser les reverts qui apprennent le temps en temps. Comme chaque tableau doit être terminé dans un temps limité, le savoir est très utile. Autre nouveauté de la table : chaque niveau du jeu comporte des cases formant un labyrinthe. Les cases en question sont triangulaires, mais il ne faut pas mourir les colorier en rose. Pour les obtenir, rose de plus simple : passer sur une case marquée du mot "Up". Pour descendre, il suffit de sauter. A noter qu'en sautant sur un ennemi, vous le détruisez. Au niveau des cases, sachez qu'il existe aussi des cases d'arrêt sur lesquelles il est impossible de contrôler le personnage, et des cases de couleur jaune ralentissant votre progression. De plus, dans certains niveaux vous devrez finir sur certaines cases pour en découvrir d'autres, et finir ainsi une passerelle entre deux morceaux du temps apparaissant distincts. A noter que le jeu mélange un éditeur de tableaux et qu'il est possible de pratiquer les quelques deux cents niveaux dans l'ordre ou bien dans de façon aléatoire.

Sur le plan de la réalisation Superweek est excellent, avec de très bons graphismes et une superbe animation. Le scénario multirécituel est impeccable, de même pour la jouabilité. Mais en revanche, le jeu s'écroule au niveau des bugs, étrangement rares dans l'action. En bref, et même si Superweek ne surprend pas autant que son prédécesseur, et déçoit légèrement quant à sa longue période de gestation, ce logiciel reste un très bon jeu. Avec une finition plus soignée (pour les tests), il aurait sûrement intégré le top de cette fin d'année.



Super Skweek - Loricel

GRAPHISME : 72%

ANIMATION : 81%

SON : 53%

JOUABILITÉ : 80%

INTÉRÊT :

73%

Doc

Packaging :

Atari / ST (en vente)

Jeu en français

PG. BF. RK.

SL. SL. JB.

PICK'N'PILE

LE JEU DINGUE QUI VOUS FERA PERDRE LA BOULE



UBI SOFT

8-10, rue de la Vierge
93400 Montreuil-sous-bois
Tél. 01 41 57 57 57

UBI SOFT

Entertainment Software



Atari ST

Une multitude de boules de couleurs vives tombent du ciel, à vous de les faire disparaître, c'est le but du jeu. Pour cela, il faut les capturer au-dessus de leurs têtes. Une fois la couleur sélectionnée, il faut les faire disparaître. Pour pouvoir les faire disparaître, il faut les capturer au-dessus de leurs têtes. Pour pouvoir les faire disparaître, il faut les capturer au-dessus de leurs têtes.



AMIGA - PC compatible



DRAGON'S BREED

Dans ses nombreux comas éthyliques, Frank a des visions. La dernière fois (il y a 5 minutes...), il s'est vu en train de chevaucher un dragon. Ça lui a rappelé qu'il avait oublié de faire son test de Dragon Breed... et le voici donc !



Tout juste après Atomic Robo-Kid, Activision nous propose à nouveau une conversion de jeu d'arcade, Dragon Breed. L'essentiel de l'action se résume toujours à tuer sur des hordes d'ennemis dans un décor scrochant horizontalement les dépassant le haut de la fondre de jeu tout en chevauchant votre dragon, lequel possède sa propre autonomie d'action. Légère variante pour ce type de logiciel, cette fois-ci vous pouvez descendre de votre monture pour aller chercher des bonus (par exemple, ou bien alors parcourir un niveau à pied si vous le désirez, comme tout d'un avoir la possibilité (par l'intermédiaire de plates-formes par exemple).

Pour revenir aux bonus, ils interviennent essentiellement au niveau de votre score et du score de votre dragon. Ce dernier, il le révèle de A-Type, étant plus ou moins puissant de l'échelon d'une pression plus ou moins longue du bouton de tir. Mais en aucun cas, vous ne pouvez faire face avec le seul tir ou l'homme de ce dernier. Pour progresser et éliminer un maximum d'ennemis, il faut se servir du corps du dragon comme d'un rempart contre les tirs ennemis, mais aussi pour détruire les ennemis eux-mêmes en leur passant continuellement dessus. De plus, lorsque la situation devient vraiment délicate, votre dragon se recroqueville sur lui-même (à la manière de Saint-Drac) formant ainsi une carapace autour du personnage. À noter que sa protection est de tous les côtés, jusqu'à ce que l'ennemi de votre jeu le revienne à pied, il se placera automatiquement au-dessus de votre tête, suivant vos mouvements, et allant même à la rencontre des vagues d'ennemis. Cette technique, d'ailleurs pour

avoir résister ce sembler, s'avère être extrêmement payante contre certaines catégories de monstres que vous rencontrerez dès le deuxième niveau. À noter qu'à ce moment, vous disposez d'une arme spéciale, vous permettant de lutter également contre l'ennemi. Dernière précision, pour remonter à dos de dragon, il suffit de presser le joystick tout en le remontant dans votre direction. Classiquement, chaque fin de niveau est ponctuée par un combat contre un monstre beaucoup, mais alors vraiment beaucoup plus imposant que les autres.

La réalisation de Dragon Breed, sans être au top de ce qui se fait sur Arcadia, reste pourtant satisfaisante. L'animation est occidentale et le sonne se les bruitages accompagnent le jeu. Seule les graphiques auraient mérité plus d'attention et de finition. Quant à la jouabilité, apprenez que le jeu est assez difficile !

Dragon's Breed / Activision

GRAPHISME: 74%

ANIMATION: 80%

SON: 77%

JOUABILITÉ: 75%

INTÉRÊT:

71%

Doc: Packaging

Ariga / ST (pas vendu)

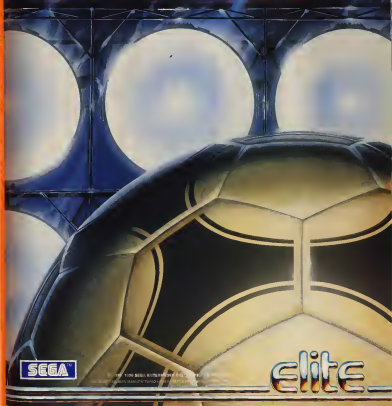
Jeu en anglais

P.D. E.P. R.P.

S.L. S.L. J.R.

3

WORLD CHAMPIONSHIP™ SOCCER



SEGA

elite



M.U.D.S.

Dès qu'il s'agit de se traîner dans la boue, et si possible dans les marécages, Didier est le premier à s'empresse d'arriver. Autant dire que quand il a entendu parler de Mean Ugly Dirty Sport, il était comme toi !



Adopter Bloodfoot sur micro n'avait jusqu'à présent posé grand-chose. Si Mads ne révolutionne pas le domaine de la simulation sportive, il possède cependant un certain nombre de qualités qui le rendent intéressant. Il ne s'agit pas des graphismes, d'une qualité décevante, même s'ils rendent très bien l'ambiance hostile et amusante de ce monde étrange. Au niveau sonore pas mieux, avec un mélange entre le trébuchet américain, le basket et le pugilat. Vous devez donc gérer votre équipe, en achetant de nouveaux joueurs et en revendant ceux qui vous semblent inefficaces. Il faut aussi s'occuper de les loger, dans chacune des 16 villes qui composent le monde de Ghod. Dans chacune des villes, vous pouvez bien soigner vos blessés, aller à la tourner (pour trouver de nouveaux joueurs, obtenir des informations sur les points faibles de l'équipe locale, et même corrompre certains de vos adversaires), emprunter de l'argent à la banque ou à un rentier... La tâche la plus intéressante est bien sûr le stade où vous pouvez vous inscrire, vous entraîner et affronter l'équipe locale. C'est là que vous pouvez participer à ce sport aéro ou noyé de 16, certains sont plus intelligents, d'autres plus forts, d'autres plus rapides. À vous de trouver ceux qui font de bons défenseurs, de bons milieux de terrain ou de bons attaquants. Un match oppose deux équipes de cinq joueurs (il vous est offert les tactiques) pendant deux mi-temps, et le but du jeu est bien sûr de gagner le match. Pour cela, deux possibilités. Ou bien vous marquez plus de

points que votre adversaire, ou bien vous faites en sorte qu'il n'y ait plus assez de joueurs pour finir le match. Pour marquer des points, il faut tout d'abord atteindre le ligne de but de votre adversaire, et donc éviter les chaussons et les attaques sauvages des joueurs ennemis. Le panier où il faut placer la balle se trouve derrière une rivière occupée par un requin. Soit vous lancez le Floki (panier) par-dessus cet obstacle et vous marquez un point, soit vous sautez jusqu'au panier (attention au requin) pour y déposer le Floki, ce qui rapporte deux points. L'essentiel du jeu consiste cependant à utiliser la force pour bloquer un adversaire ou l'écarter de votre chemin. Ceci donne lieu bien souvent à des bagarres meurtrières sur le terrain, ce qui est bien sûr totalement amusant. Vous avez donc intérêt à bien bien circuler le ballon, et ne pas se faire taper par vos ennemis, un jour ou l'autre, vous allez tomber sur des plus riches que vous. Assez sympa, le jeu souffre, hélas, d'une jouabilité un peu limitée, et même après de nombreuses parties, de temps en temps, vous partez complètement le contrôle du match pendant un laps de temps plus ou moins long.

M.U.D.S. / Rainbow Arts

GRAPHISME: 66%

ANIMATION: 72%

SON: 85%

JOUABILITÉ: 70%

INTÉRÊT:

75%

Doc -
Packaging -

Amiga / PC / ST (en vente)

Jeu en français

P.Q. S.T. M.F.

F.L. S.L. J.B.



ST
AMIGA



Votre ami KURGAN:
Venez me voir et aidez-moi à conquérir l'honneur du pays de l'AMIRAN.
Ainsi, j'enferme la capitale de mon pays, pour faciliter votre chemin vers moi.
PC / ST / Amiga.
UN SÉRIEUX
AMIGA / PC / ST.
DIRECTIONNEL
REVOLUTIONNAIRE
A commander sur ST.

Distribué par UBI SOFT

UBI SOFT

8-10 rue de Valmy

93100 - Montreuil-sous-Bois

MASTERBLAZER

A l'époque où le Commodore 64 régnait en maître parmi les bonnes machines 8-bits, les membres de la rédaction jouaient déjà sur leur micro préféré de l'époque: l'Atari 800. Sur ce micro, l'un de leurs meilleurs souvenirs est sans aucun doute Balblazer. C'est donc avec beaucoup de nostalgie que Frank Ladoire a testé Masterblazer, n'hésitant pas à se souvenir de son passé difficile.



Bien connu des possesseurs d'Atari 8-bits sous le nom de Balblazer, ce jeu (intégrant en fait deux parties bien distinctes) nous arrive seulement maintenant sur 16-bits. Encore une fois, et pour le premier jeu, les règles sont assez proches de celles du football, puisqu'il faut envoyer une balle entre deux poteaux. Le gagnant est celui qui engrange le plus de points dans le temps imparti, ou le premier à atteindre 10 points.

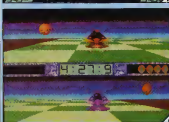
Se jouant seul ou à deux, vous dirigez un vaisseau (un robot) et le but est de récupérer la balle (le pionnier) avant votre adversaire. En mode un joueur, vous avez le choix entre plusieurs concurrents (droit) possédant tous des caractéristiques différentes.

Pour précision, le robot se place d'office en direction du pionnier, même si ce dernier n'est pas visible. Une fois avec elle de la balle, votre caractère magnétique l'attire automatiquement, et il ne vous restera plus qu'à tirer vers les buts adverses pour marquer. Mais les choses ne sont pas si simples, puisque une fois les possession du pionnier, votre robot se déplace moins vite, vous exposant ainsi aux assauts de l'autre concurrent. Ce dernier, en vous attaquant de côté, peut vous faire perdre le contrôle de la balle et tout est à recommencer. C'est la première difficulté de Masterblazer, garder la balle avec soi pour avoir une chance de marquer.

Quatre difficultés, les buts aux miroirs! Ces derniers se déplacent et réfléchissent au fur et à mesure que le joueur marque des points. Enfin, dernier élément important, les points marqués (de 1 à 3) sont fonction de la distance du tir.

En ce qui concerne la seconde partie de Masterblazer, c'est une course, et plus précisément un sautoir, dont le principe sera tout simplement le plus rapide. Il existe deux possibilités de sautoir entre les buts ou entre les balle. Pour punir l'adversaire et le freiner, il est possible de le projeter contre le mur, les débris apparaissant sous forme de flèches. Au bout de 10 flèches, le jeu est interrompu! Autre nouveauté, Masterblazer autorise le mode tournoi permettant à huit personnes de jouer. Enfin pour les passionnés d'histoire, une option musé, retraçant l'épopée de ce sport, est disponible.

La réalisation de Masterblazer est sans surprise et très fidèle aux versions 8-bits, même si l'on signale que le jeu, dans l'ensemble très simple, ne demande pas de prouesses techniques. A noter quand même le très belle présentation et l'excellent musique. Que qu'il en soit, l'intérêt du jeu saute à l'œil! Masterblazer plaira aux connaisseurs et aux néophytes, même s'il peut paraître un peu simple par rapport à Sideways par exemple.



Masterblazer / Rainbow Arts	
GRAPHISME: 73%	Doc: Packaging...
ANIMATION: 80%	Amiga (en vente)
SON: 92%	ST / PC (décembre)
JOUABILITÉ: 85%	Jeu en anglais
INTÉRÊT: 79%	F.D. S.F. S.F.
	S.L. S.L. J.R.
	3 4

MIGHTY BOMB JACK™



SPEEDBALL™

2

Stéphane, qui se fait régulièrement frapper par tous les membres de la rédaction qui veulent être augmentés, a enfin pu se venger avec Speedball 2. Pour la première fois, il a pu frapper et avoir le dessus sur plusieurs adversaires! Heureux? Oui, mais le nouveau jeu des Bitmap Brothers est-il si bien?



Tous ceux qui, il y a deux ans, avaient découvert Speedball doivent encore s'en souvenir, tant ce jeu fut à l'époque l'un des plus mauvais du genre, et en tout cas l'un des plus mauvais. Après Xenon 2 l'année dernière, les Bitmap Brothers nous proposent maintenant ce Speedball 2, dont la version que nous testons aujourd'hui est la version ST, il est important de le signaler, parce que la version Amiga sera légèrement différente, avec un terrain de jeu plus grand par exemple, ou encore 32 couleurs à l'écran! Autant le dire tout de suite, ce n'est pas le résultat, tant Speedball 2 sur ST est déjà très bon!

Pour ceux qui ne connaissent pas le premier, je rappelle qu'il s'agit d'une forme de football futuriste, se déroulant dans une pièce fermée. Un but du jeu est d'obtenir, à la fin du temps réglementaire, un nombre de points plus élevé que l'équipe adverse, afin de gagner.

Pour marquer des points, on peut s'y prendre de plusieurs façons. La plus logique est de marquer un but, ce qui rapporte, de base, 10 points! Un nouveau moyen propre à Speedball 2 est d'attraper une des 6 ficelles (en lançant la balle dessus) se trouvant sur l'un des côtés de la moitié de terrain adverse. Chaque ficelle attrapée rapporte 2 points, et lorsque les 6 sont attrapées, vous obtenez un bonus de 10 points, les ficelles s'effacent, et vous pouvez recommencer! L'idée générale est que

tant que vous ne les avez pas toutes attrapées, un adversaire peut éliminer une ficelle en lançant la balle dessus, ce qui vous fait perdre 2 points!

Un autre moyen est d'envoyer la balle sur l'un des deux bampers se trouvant chacun au milieu de chaque moitié du terrain. Enfin, le moyen le plus "propre" à Speedball 2 est de blesser en jouant adverse, ce qui vous rapporte une nouvelle fois 10 points! À noter qu'il est possible de multiplier les points marqués. Il existe au milieu du terrain, sur chaque côté, une rampe assez périlleuse. Lancez-y la balle une fois, et vos prochains points seront augmentés de 50%. Une seconde fois, et vous doublerez vos prochains points!

Côté jeu, le terrain est bien plus grand que dans Speedball, et se joue donc dans tous les sens. La possibilité est bien meilleure, les personnages se déplacent plus facilement! Côté surprise, il faut noter qu'il est possible à deux endroits du terrain de lancer la balle sur un côté pour qu'elle ressorte de l'autre! Enfin, deux bampers électrocutés se trouvent sur chaque côté, près des buts. Envoyez la balle dessus, et elle s'électrocutera durant quelques secondes le contact de vos joueurs, les empêchant ainsi de s'approcher de la balle!

Lorsque vous désirez récupérer la balle, vous pouvez soit l'intercepter, soit faire un tackle, soit frapper violemment votre adversaire! Speedball 2 permet en effet plus de violence que le premier.

Comme dans le premier Speedball, des bonus apparaissent aléatoirement à l'écran, et sont assez variés. Vous pouvez ainsi réduire les capacités de l'adversaire un certain temps, ou au contraire augmenter les vôtres. Vous pouvez obtenir le maximum deux fois vos caractéristiques durant quelques secondes, ralentir les mouvements de l'adversaire, obtenir la balle de force,



l'augmenter la balle à votre avant-cœur, lancer vos buts avec une perle pendant un certain temps, ne pas craquer les tackles durant quelques secondes, signer vos joueurs, faire tomber tous les joueurs ennemis, paralyser les joueurs adverses durant un certain temps, ou même inverser leurs commandes! Enfin, à tous d'arriver viennent augmenter les caractéristiques du joueur qui en ramasse un. Après chaque but, on dispose d'un ralentit, et des petites images viennent illustrer certaines situations.

Si Speedball 2 s'arrête là, il serait déjà dément! Mais c'est loin d'être le cas, il vous faut en plus gérer l'équipe (je m'explique très vite), et qui devient vraiment dément. Vous décidez, en tant que manager, qui entraîneur, qui remplaçant, etc. Vos budgets s'ajoutent à vos victoires et défaites, et des bonus d'argent remises sur le terrain, dans les stands.

En plus d'être un jeu dément, Speedball 2 est particulièrement bien fait, surtout pour du ST. Les graphismes sont encore plus beaux que dans le premier, l'aspect métallique étant mieux rendu!

Bref, Speedball 2 sera, quel qu'il arrive, l'un des hits de Noël, et devrait enrichir tout ceux qui l'achèteront. À noter qu'il est possible de jouer un seul match, plusieurs, une coupe ou un championnat, et que le jeu à deux est possible (en même console).



Speedball 2 Images rocks

GRAPHISME : 92%

ANIMATION : 89%

SON : 77%

JOUABILITÉ : 85%

INTÉRÊT :

94%

Doc.

Packaging :
Aniga / ST (Membre)
PC (Gervier)

Jeu en anglais

P.A. E.A. R.E.

F.L. S.L. J.B.



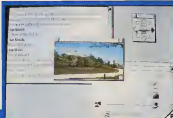
Wonderland

Didier au Pays des Merveilles! Voilà un titre vraiment ridicule, mais au moins lui n'aurait pas dû, comme Alice, boire une fiole pour rétrécir et être capable de passer par des passages minuscules. Enfin, quoi qu'il en soit (42), Didier vous donne son avis sur ce jeu qui a tout de même mis 2 ans et demi à se faire!

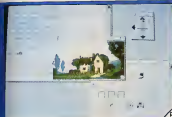


Magnétix. Scellé prépare depuis de nombreux mois un jeu d'aventure, qui par bon des côtés se rapproche énormément de Spellcasting 101 tant en mots qu'en jeu. "The Power" ou "Gaid of Theives", de nombreux changements ont été apportés à ce type de logiciel. Tout d'abord, et c'est là l'élément principal du jeu, l'aspect du jeu est entièrement reconfigurable par le joueur. Vous pouvez en même temps, mettre à l'échelle les fenêtres. L'avis graphique, avec des dessins des héros du jeu, l'aspect du jeu, avec les descriptions de ces lieux. L'interface de l'interface qui vous donne, l'accès à divers menus. Un petit compas permet de se déplacer et correspond à la troisième. Une autre encore représente la carte des lieux. Plus besoin de gribouiller soi-même des plans, toujours plus ou moins faux, puisqu'il y a de dessin d'eau-écluse. En cliquant directement sur une des icônes représentant une pièce, vous pouvez accéder au dessin de cet endroit ou vous y rendre directement. Les deux dernières fenêtres correspondent à votre inventaire et à tout ce qui se trouve dans le jeu ou vous êtes en ce moment. Il est vraiment très agréable d'avoir toutes ces fenêtres accessibles en permanence, et surtout de pouvoir organiser tout cela comme bon vous semble, en les positionnant où vous voulez et de la taille que vous voulez. Mais là ne s'arrête pas les innovations de Magnétix Scellé. Il suffit de placer le curseur de la souris sur un objet représenté à l'écran, de cliquer sur le bouton droit, et ce sera n'importe laquelle des fenêtres, pour que vous accédez à un menu permettant d'examiner, d'ouvrir, de fermer, de boire, de manger, de prendre ou de feuilleter un objet. Incroyable sur une scène ou directement sur le dessin. De même, vous pouvez directement accéder à tous les verbes essentiels, puis pour chacun de ces verbes, vous

n'avez plus qu'à cliquer l'objet ou la personne concernée par cette action, le tout, simplement en utilisant la souris. Le système de commande est une merveille du genre, accompagné d'une excellente analyse de la syntaxe et de la sémantique. J'avais eu dans un premier temps, les difficultés n'étaient un peu de plus, mais au fur et à mesure du jeu, surtout en recommandant leur nombre et leur beauté, j'en suis venu à les trouver géniales. Ils apparaissent en effet dans une toute petite fenêtre, qu'il n'est pas possible d'agrandir, et parfois, cette fenêtre devient complètement inutile. Heureusement, il se crée d'une petite et d'une fenêtre acceptationnelles, avec en plus de petits amorceurs assez incroyables, tout en respectant parfaitement l'ambiance sonore du jeu. Ils sont aidés en cela par quelques musiques (Adlib, Roland ou PC), qui une fois de plus améliorent grandement ce logiciel déjà formidable. En ce qui concerne l'inventaire, les auteurs ont mis un soin tout de faire, en représentant "Alice aux pays



des merveilles", un conte de Lewis Carroll, célèbre pour son adaptation en dessin animé par Walt Disney. Vous devez donc diriger Alice, à travers un pays imaginaire, peuplé de créatures bizarres et mystérieuses, avec des chaînes musicales qui dansent, des tapis et des étagères qui parlent, cartes à jouer vivantes, bref, vous retrouvez presque tous les personnages merveilleux du conte, au cours d'un scénario qui suit approximativement l'histoire du livre, tout en proposant des variantes très intéressantes et parfois surprenantes. Le seul problème qui peut éventuellement retarder quelque peu le joueur,



est le fait que tout est en anglais (le vocabulaire est assez difficile), avec en plus une aventure compliquée. Rassurez-vous cependant, une aide est incorporée au jeu. Elle permet, lorsque vous êtes complètement coincé à un endroit, d'être aidé à des renseignements très utiles pour avancer dans le jeu et passer certains obstacles.

Wonderland est un superbe jeu d'aventure, passionnant et prenant. Il possède des graphismes, des sons et surtout un système de jeu et de commande totalement original, pour peu que vous ayez sur le disque dur de votre PC 55 Mégas de libre.

Wonderland - Votre Games

GRAPHISME: 94%

ANIMATION: 95%

SON: 90%

JOUABILITÉ: 20%

INTÉRÊT:

94%

Doc: 9/10

Packaging: 9/10

PC (décembre)

Amiga / ST (janvier)

Jeu en anglais

P.L. S.P. R.V.

P.L. S.L. S.



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA
FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'ORDI
spécialisé en logiciels de jeux pour
micro-ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Proust et 4, Passage de la Réole
Niveau - 2 - Métro et RER Les Halles
Tél. 45 06 15 78

MICROMANIA
CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS
(Galerie Baze)
84, av. des Champs Elysées
Métro George V
RER Charles de Gaulle / Ecole
Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA
LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps
Niveau 2
Relais des Minors
RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

NOUVEAU



MICROMANIA

3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

CELICA GT4 RALLY

Grand spécialiste des rallyes en ville, qu'il traverse très rapidement (en écrasant un ou deux goélands tout de même...), Frank était ravi à l'idée de tester une simulation de rallyes, encore plus lorsqu'il a appris qu'elle était l'oeuvre de Gremlin, qui nous avait donné l'excellent Turbo Lotus Esprit Challenge le mois dernier...



Encore un jeu de voitures! Après la F1, le Cart, la formule Coupe, et les poursuites à travers villes pour rattraper des gangsters, ce jeu propose de vous lancer à un rallye. C'est à bord d'une Toyota que vous allez prendre le volant pour un championnat se déroulant en Angleterre, au Mexique ou bien en France.

Avant de débiter, vous avez la possibilité de vous entraîner afin de prendre vos marques et d'écouter les réactions de votre auto. Une fois la voiture bien en main, vous pouvez prendre le départ. A ce moment, deux choix s'offrent à vous: bénéficier de l'assistance d'un copiste qui expérimente, celui de l'organisation de course, vous indiquant seulement la direction du prochain virage, ou bien alors reconnaître le parcours et le planifier à l'avance beaucoup plus précis (virage, virage serré...) aux adroits seuls. Cette technique est valable pour toutes les étapes et vous évite de nombreuses sorties de route. A noter que chaque d'entre elles vous pénalise de vingt secondes.



Au niveau des options, vous avez la possibilité de choisir le mode de pilotage. Premièrement, pour le volant: il peut être totalement sous votre contrôle, ou bien servir uniquement au contrôle des pédales que vous relâchez le joystick. Ensuite, il est possible de régler la sensibilité du volant: plus il est sensible et plus la voiture est difficile à manier. Enfin, et si vous pensez que le jeu est trop facile, il est possible d'inverser les commandes. Autre: si vous tournez le volant à droite, la voiture viendra à gauche. Assez déconcertant, je vous l'affirme!

Après chaque étape, votre temps est comptabilisé et vous assurez un classement parmi les concurrents. Dans certaines étapes vous devrez affronter les conditions climatiques: les bourrasques de pluie en Angleterre, le tempête de sable au Mexique, et les chutes de neige en France.

La réalisation de Toyota GT4 est bonne, avec un mélange de 3D pour le route, et de sprites bien réalisés pour les décors. L'animation est assez réussie avec une bonne impression de vitesse, en revanche les images sont trop petites, surtout sur Amiga, pour plonger réellement le joueur dans l'action. En bref un bon logiciel, mais personnellement je préfère Turbo Lotus de la même société, même si le scénario du jeu n'est pas la même!

Celica GT4 Rally - Gremlin

GRAPHISME: 65%

ANIMATION: 78%

SON: 82%

JOUABILITÉ: 75%

INTÉRÊT:

74%

Doc:
Packaging: -
ST (décembre)
Amiga (en vente)

Jeu en anglais		
J.B.	A.P.	R.F.
D.L.	S.L.	P.S.

ST ATARI
AMIGA
MAC et PC
simulation
Stations UNIX

ST

FORUM ATARI
UTILITAIRES: DE
NOUVEAUX OUTILS
DBMAN V
SUPER JEU EN GFA
LE DIRECT-TO-DISK

AMIGA

DISNEY
RUBRIQUE AMOS
DE NOUVEAUX
GENLOCKS

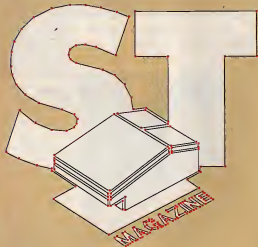
MAC

APPLE EXPO
LES NOUVELLES
OFFRES APPLE



Le magazine
des 16/32 bits

N 46 / 25F
NOV. 1990



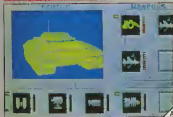
CONVECTOR :
VECTORISATION D'IMAGES BITMAP

BELGIQUE : 180 FB CANADA : 6.95\$C SUISSE : 7.50 FS



BATTLE COMMAND

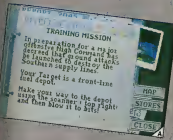
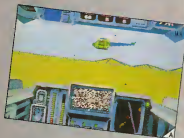
Après nous avoir proposé, il y a bien longtemps, l'excellent Carrier Command, l'équipe de Realtime Software retrappe à nouveau, sur la terre ferme cette fois-ci, avec Battle Command. Notre grand fan de tout ce qui est militaire, Stéphane, s'est jeté avec grand plaisir sur ce nouveau jeu Ocean.



Aurait le dire tout de suite, Battle Command est un jeu se situant entre Battlzone et la simulation. Au niveau jeu, cela rappelle un peu le M4 Sherman proposé l'année dernière par L'official, mais avec une réalisation bien meilleure, des missions plus intéressantes et tout de même sans plus d'ingénierie.

Battle Command propose même un scénario très simple où vous devez détruire vagabond après vagabond les ennemis, en faisant ainsi la meilleure adaptation de Battlzone à ce jeu.

Mais Battle Command possède beaucoup plus. Lors des missions plus difficiles, vous devez déjà choisir votre équipement. Votre tank ne peut prendre que 4 types d'objets, soit des armes, soit des armes ou je ne sais quoi encore. Une fois équipé, vous avez droit à une carte de la région, et à l'application de votre mission. Chaque mission comporte un point de largage (le tank est en effet parachutable), une cible principale, et un point de récupération. Le jeu propose 16 missions différentes, et vous avez accès à chacune dès le début du jeu. A vous de tenter ce qui correspond le mieux à vos qualifications du moment. Les



missions sont de détruire des ennemis ou des installations, protéger les vôtres, récupérer un convoi, partir en reconnaissance en zone ennemie, récupérer un satellite, intercepter un train, retrouver un diplomate, etc. Les missions sont originales, ce qui est l'un des meilleurs points du jeu.

Sans s'appesantir des heures sur la réalisation, on peut dire qu'il est excellent. La 3D est rapide et fluide, ce qui est assez rare pour un jeu de ce type. On peut dire qu'il est excellent. La 3D est rapide et fluide, ce qui est assez rare pour un jeu de ce type. On peut dire qu'il est excellent.

Le jeu comporte tout de même un inconvénient de taille, comme savoir être à l'abri des regards ennemis. L'armement est très puissant, permet de détruire des chars, mais ça vous coûte une vie avec un zoom tout à fait accablant. A vous de trouver, vous pouvez voir sur une carte l'endroit où vous devez trouver, ainsi que les dommages que vous avez subi.

Le plus impressionnant dans Carrier Command, les graphismes du jeu qui proposent des décors détaillés (maisons, gares, ponts, aéroport, etc.), mais surtout un nombre d'objets ennemis particulièrement élevé (hélicoptères, tanks, trains, bateaux, avions, etc.).

Entre action et simulation, Battle Command ravira tous ceux que les simulations complexes rebutent, et ceux qui cherchent un jeu original. Les amateurs de simulation seront aussi au anges, en soit ce jeu est un jeu qui change un peu de la routine habituelle. Un grand jeu!

Battle Command - Ocean

GRAPHISME: 80%

ANIMATION: 83%

SON: 72%

JOUABILITÉ: 80%

INTÉRÊT:

92%

Doc

Packaging

Amiga / PC / ST (décembre)

Jeu en anglais

F.L. B.P. B.P.

F.L. B.P. B.P.

F.L. B.P. B.P.

F.L. B.P. B.P.



-20 à 40%
sur les Disquettes

Pour IBM, COMPAQ, DART, TOSHIBA, APPLE, ATARI, COMODORE, PROWINS!

Choisissez vos disquettes!

VRAC (certifiées)

5 1/4 DFDD 48TPI par 250	1,85
5 1/4 DFDD 96TPI par 250	3,90
3 1/2 DFDD 135TPI par 50	3,20
3 1/2 DFDD 135TPI par 50	7,20

Neutres (emballées - certifiées)

5 1/4 DFDD 48TPI par 20	2,10
5 1/4 DFDD 96TPI par 20	4,20
3 1/2 DFDD 135TPI par 20	3,50
3 1/2 DFDD 135TPI par 20	7,60

Verbatim.

(Certifiées 10 fois la Norme)

Datallife (garantie 5 ans)

5 1/4 DFDD boîte de 10	69 F
5 1/4 DFDD boîte de 10	119 F
3 1/2 DFDD boîte de 10	109 F
3 1/2 DFDD boîte de 10	219 F

COMPUTER

LAFFETTE 34, rue Commerce

75008 PARIS 20 - Tél. 42 42 42 42

HERNIMONT 32, rue des Ecoles

75006 PARIS 12 - Tél. 42 42 42 42

MAITRELL 31, 34 Boulevard

75008 PARIS 20 - Tél. 42 42 42 42

BALAN 39, rue Balard

75014 PARIS 14 - Tél. 42 42 42 42

VERMOREL 29, rue de la Harpe

75005 PARIS 5 - Tél. 42 42 42 42

VALOISE 10, avenue Dauphine 8

75001 PARIS 1 - Tél. 42 42 42 42

DART 10, rue de la Harpe

75005 PARIS 5 - Tél. 42 42 42 42

VERMOREL 29, rue de la Harpe

75005 PARIS 5 - Tél. 42 42 42 42

VERMOREL 29, rue de la Harpe

75005 PARIS 5 - Tél. 42 42 42 42

VERMOREL 29, rue de la Harpe

75005 PARIS 5 - Tél. 42 42 42 42

FINAL CONFLICT

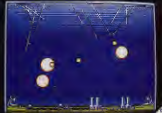
Grand spécialiste des relations diplomatiques (entre la Principauté de Monaco et le Vatican), Jean a trouvé en Final Conflict un jeu très actuel. Voici son compte-rendu.



Depuis le temps que les relations économico-politiques s'enveniment, il fallait bien que ça éclate un jour. Et bien, le taclement est commencé. À vous de sélectionner la guerre de votre choix. La guerre froide mettrait en opposition le Pacte de Varsovie et l'OTAN, le Moyen-Orient opposant l'Arabie Saoudite et les pays avoisinants contre Israël, l'Iran, le Syrie et le Liban. La Chine, la Corée, la Palestine et le Viêt Nam se confrontent au sein de l'Extrême-Orient. La guerre des Malouines est aussi au rendez-vous, et enfin une guerre "américaine", puisque les USA et l'Alaska s'affrontent à l'Amérique du Sud.

La première chose que j'ai regrettée c'est l'absence de la guerre entre l'Irak et le reste du monde. Eh bien rassurez-vous, les programmeurs ont misé un "construction kit", et c'est en 10 minutes que j'ai pu créer mon propre scénario. Donc sur le tableau des options, après avoir sélectionné votre guerre, vous déterminerez à l'aide des missiles en possédés la véritable stratégie sur le terrain de bataille, l'envoi de diplomates et d'espions. On peut aussi choisir le niveau de difficulté (de 1 à 20). L'objectif peut être la destruction de l'ennemi ou bien la conquête du monde (pour les régalés). La dernière option (surtout) vous permet de vous entraîner à la défense intensive. Vous vous rappelez du jeu Missile Command au cours duquel il faut détruire des missiles qui menacent vos côtes? Eh bien, c'est la même jeu. Etant donné que Final Conflict est, comme tous les jeux de stratégie, assez statique, j'ai trouvé qu'une partie arcade parfaitement bien intégrée au scénario. Grâce à cette option (l'option), le jeu vous fait doubler le tempo dès que vous entrez le système sonore qui indique que des missiles arrivent dans 10 secondes. Vous en avez cinq pour abandonner toutes vos négociations en cours et vous précipitez vers les canons pour déclencher vous-même vos missiles et vos usines.

L'écran principal représente la carte mondiale avec des pays



verts (alleés), des rouges (ennemis) et des jaunes (neutres). On peut avoir les caractéristiques de chaque pays en cliquant dessus, et le plus important consiste en l'échelle de puissance (déterminée au hasard au début du jeu), et c'est grâce à l'envoi de diplomates que cet indice tourne en votre faveur (ou inversement). Lorsque ce chiffre dépasse 64, le pays est de votre côté. Inversement, s'il est à -64, il sera contre vous. De plus si vous attaquez un pays, il se rebaptisera automatiquement contre vous. En plus de l'envoi de diplomates, vous pouvez envoyer des espions qui vous renseignent sur la stratégie de chaque pays. Peut-être au pays cible. On peut y envoyer des espions afin de découvrir de potentielles trahisons pour vos missiles (jaillir, villes, bases, usines, ports de lancement, fabriques de chars, de missiles et de bateau).

Dans les pays allés, vous pouvez faire construire des équipements militaires, former des espions. Pour mettre les troupes en mouvement, il suffit de les envoyer vers un pays voisin (ou un codez votre) d'un clic de souris. Mais si ou ça ne fonctionne, c'est que cela que vos véhicules traversent un pays, cela-ci se déclenche, donc il faut d'abord passer par la voie diplomatique, sinon c'est la guerre. Le point noir du jeu c'est que les troupes ne peuvent pas embarquer sur les navires, et c'est bien dommage.

Comment voulez-vous que j'envoie mes blindés en Arabie Saoudite autrement qu'en traversant l'Europe, puis le Moyen-Orient (c'est très long). Un truc! Formez constamment des espions car ceux-ci se font parfois voler. Mais avant de renforcer continuellement vos troupes, pensez à conserver de l'argent pour les missiles, sinon votre pays meurt de bien et fait de la dette économique se fait respecter.

En bref, Final Conflict est le premier jeu de stratégie que j'aie joué et je dois dire que le scénario me semble être le plus intéressant. Rien n'a été oublié, et on arrive à maîtriser le jeu en une petite demi-heure. Plus de 200 à l'origine les vocabulaires techniques. Avec son "plus" arcade, Final Conflict est l'un des meilleurs jeux de stratégie du moment.



Final Conflict / Im, extensions

GRAPHISME : 68%

Doc. 7/10

ANIMATION : -

Packaging : 7/10

SON : -

Assign / ST (en vers)

JOUABILITÉ : 85%

INTÉRÊT :

90%

Jeu en anglais

P.S. ENG. REV.

FL SL DL

4

NEW

NEW

NEW

NEW

NEW

NEW

NEW

NEW

NEW

NEW

NEW

NEW

NEW

NEW

LES NOUVEAUTES SON D'ABORD CHEZ MICROMANIA

**MICROMANIA
FORUM DES HALLES**

le plus grand magasin d'ordinateur
spécialisé en logiciels de jeux pour
micro-ordinateurs et consoles de jeux
3, rue Froloiret 4, Passage de la Râle
Niveau - 2 - Metro RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

**MICROMANIA
CHAMPS ELYSEES**

GALERIE DES CHAMPS
(Galerie Boss)
84, av. des Champs Elysees
Metro George V
RER Charles de Gaulle / Etoile
Tél. 42 56 04 13

**MICROMANIA
LA DEFENSE**

Centre Commercial des 4 Temps
Niveau 2
Rue des Mirrors
RER La Defense
Tél. 47 73 53 23

NOUVEAU



MICROMANIA

3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

Tunnels and Trolls

Dès qu'il s'agit de tunnels, Didier est toujours le premier à se précipiter... d'autant plus si les tunnels ressemblent à des terriers! Il n'y a qu'à voir son prochain appartement pour comprendre son goût pour les endroits claustrophobiques. Quoi qu'il en soit, notre éminent spécialiste des jeux de rôle vous donne son avis sur ce nouveau jeu de New-World Computing.



À la vue des photos présentées au dos de la boîte, je pensais que très rapidement et dans le meilleur des cas, ce jeu finirait aux oubliettes. Honte à moi, car si Tunnels and Trolls ne possède pas en effet des graphismes à tout casser, ceux-ci sont suffisamment variés et nombreux pour servir l'intérêt du jeu. D'astre part, les véritables points intéressants de ce logiciel sont tout autres. Tout d'abord, il s'agit d'une adaptation d'un jeu de rôle assez ancien, qui se caractérise par une simplicité de jeu qui raviva les débuts et même les joueurs plus confirmés. L'histoire se déroule dans un pays fantastique, à une époque moyenâgeuse, où vampires, démons, orcs, nains... sont couramment rencontrés. L'aventure commence alors que les créatures maléfiques, sous l'impulsion de l'impératrice des Ténébres, lancent un assaut contre les royaumes humains. En fait, le scénario se complique rapidement, de nombreuses quêtes et missions venant s'insérer dans l'aventure principale. Pour aller à un scénario profond, les auteurs ont su incorporer des descriptions subtiles et des détails de tout les endroits explorés (il y en a un bon paquet), ce qui donne du lustre à l'aventure et surtout une ambiance très prenante. De même, assez souvent, vous rencontrerez des personnages avec lesquels vous pouvez discuter. Vous avez alors le choix entre plusieurs phrases, qui à leur tour donnent accès à d'autres menus. Suivant vos choix, vous pouvez éviter des combats et obtenir des renseignements très importants, ou au contraire vous faire mal voir. Tout ceci laisse donc au joueur

une certaine impression d'interaction sur le monde qui l'entoure, élément indispensable à un bon logiciel de jeu de rôle. Mais, ce n'est pas tout! Le système du jeu est lui aussi une réussite! Clair, logique, simple, il permet au joueur, via l'utilisation de la souris ou du clavier, de donner tout les ordres à ses héros, avec des icônes, des menus... Enfin, vous retrouverez tout ce qui fait le charme de ce type de jeu. De nombreux sorts, de non moins nombreux monstres, des objets magiques, des armes, des armures... tout ça élement fort de Tunnels and Trolls en fait un bon logiciel de simulation de personnages, avec une atmosphère vraiment très prenante.



Tunnels & Trolls / New-World Computing

GRAPHISME: 62%

ANIMATION: -

SON: 35%

JOUABILITÉ: 40%

INTÉRÊT:

85%

Doc: 7/10
Packaging: 7/10

PC (en vente)

Jeu en anglais

J.E. B.F. R.E.

F.L. S.L. F.A.



UBI SOFT
Entertainment Software



AMIGA - ST - PC - AMSTRAD



AMIGA - ST - PC - AMSTRAD
C 64 D



AMIGA - ST/STE - PC
AMSTRAD



AMIGA - ST - PC



AMIGA - ST - PC



AMIGA - ST - PC - AMSTRAD

Pour que le choix d'un jeu ne soit plus le parcours du combattant

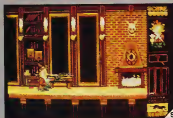
Sélection proposée dans les magasins Fnac & Fnac Logiciels

fnac

LES BOFS...

Magicien (LORDICHEL/Amiga/ST)

D'abord c'est pas très beau, le héros est laid, on sait bien que certains aiment s'identifier aux monstres, mais là! L'histoire est yolo, les décors auraient pu être mieux, mais ce qui est sûr est en colère c'est que le personnage est très lent et que les trucs qui vous fontent dessus sont très rapides. Comment voulez-vous survivre après ça!



I Play 3D Soccer (SIMULMONDO/Amiga)

Un nouveau jeu de football en 3D, dans le genre de celui de Microstyle. Plus beau, un peu plus jouable, il n'en demeure pas moins relativement pénible à pratiquer. Suivant!

Pole 500 (Opensoft/Amiga/PC/ST)

Cette course de motos en 3D possède de bonnes graphismes, une animation correcte, mais ne présente aucune originalité, ni même une jouabilité de qualité. Du coup, on l'oublie bien vite!

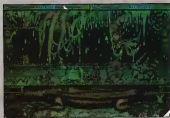
Voodoo Nightmares (PALACE/Amiga/ST)

Ce jeu dans le genre de Artful semblait avoir tout pour plaire, avec son scénario un peu las, ses graphismes très sympas et son rythme soutenu. Hélas la jouabilité n'est pas des meilleures, en particulier pour ce qui est des déplacements de votre personnage, et ça rend le jeu difficilement jouable!



Botica (KRYSAUS/Amiga/ST)

Voilà tout simplement le remake du Pang, le plus vieux jeu vidéo de tous les temps! Ça va, ça va, vous portez en regardant la pièce en perspective, mais ça n'apporte rien de bien intéressant, et c'est vraiment décevant.



Spellbound (PSYCLAPSE/Amiga/ST)

Sesé sur un jeu de plateau contre sur 6 bits, Spellbound aurait pu être un jeu pour deux joueurs particulièrement sympa. Malheureusement, quelques bugs empêchent les joueurs de profiter pleinement du jeu, qui devient du coup sans intérêt.

Bird's Tale 3 (ELECTRONIC ARTS/PC)

Quelle déception que ce troisième volet à ce qui fut un des logiciels phares en matière de jeu de rôle. Pour commencer, ne pas exploiter le mode VGA couleur est selon moi, à l'heure actuelle, un oubli irréparable pour un jeu PC qui se veut complet. Ensuite, ne pas modifier du tout le système de jeu, laisse augurer d'un très bel échec. Je ne parle même pas du scénario (néanmoins, ce pire du monde, puisque vous retrouvez toujours Skara Brava avec sa guide, son temple maudit (et ses catacombes)). Une seule sauvegarde est possible, ce qui pour un jeu de ce type est un peu bête. Il n'en reste pas moins que ceux qui avaient aimé Bird's Tale 2 ont peut-être passé de bons moments sur ce jeu, puisqu'ils pourront reprendre leurs personnages pour continuer l'aventure. Bird's Tale 2.0! aussi été un titre beaucoup plus proche de la réalité.



Kings Bounty (NEW-WORLD COMPUTING/PC)

Entre le jeu de rôle et le wargame, Kings Bounty ne se différencie des autres par rien du tout. Des graphismes moyens, un système de jeu assez lourd (uniquement chivré), une durée de vie assez courte (très local). Le côté wargame est amplifié à l'extrême, tout comme le côté jeu de rôle.

NARCO POLICE

ATAH ST
AMIGA
PC
AMSTRAD



LA MISSION
VIENT DE COMMENCER.
DANS QUELQUES SEMAINES
VOUS SEREZ DANS
LE FEU DE L'ACTION
DESTINATION :

UNE PETITE ÎLE
COLOMBIENNE

OBJECTIF :

LE BUNKER
DANS LEQUEL SE TROUVE
LE LABORATOIRE
DE FABRICATION
LE PLUS IMPORTANT
DU MOMENT.

DANGER :

UNE MONTERESSE
IMPRÉVISIBLE
SURVOLERA
VOS ÎLES ENVOYANT
DES BOMBES INCENDIAIRES.

EQUIPE :

3 AGENTS
LE BUNKER COMMUNIQUÉ
PAR LE BUNKER
DU FORT MONTELE.
CENT EST UN JEU DE
LEVEZ LE BUNKER EN VUE
POUR LE BUNKER
MONTELE EN VUE ?
MONTELE EN VUE ?



DYNAMIC
LIBRARY VIDEO GAMES

Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valenciennes
92000 MONTREUIL SOUS
BOIS
Tél : 1 48 93 68 92

Disponible dans les FNAC

et les meilleurs points de vente.

Fountains of Dream (Electronic Arts/PC)

Ce jeu de rôle se passe dans un monde postapocalyptique et plus précisément en Floride. Le système de jeu n'est pas assez complexe (même) pour rendre le jeu pénible. Les graphismes sont décevants, les ennemis assez terribles, et c'est dommage car le scénario et l'ambiance du jeu semblent soignés.

**Curse Of The Azure Bonds (SSI/Amiga/ST)**

Cette suite du Pool Of Radiance (voir plus loin) est décevante. Ceux qui ont apprécié Champions Of Krya sur Amiga seront stupéfaits de voir que le système de jeu de Curse est même bon, mais surtout que les graphismes sont vraiment mauvais. Cependant, le scénario est intéressant, Curse Of The Azure Bonds demeure un jeu d'aventure interactif intéressant, mais on aurait apprécié d'avoir une véritable version Amiga et ST.

DragonStrike (SSI/Amiga)

Ce jeu nous avait conduit sur PC, mais se révèle très décevant sur Amiga, en raison d'une animation 3D vraiment trop lente et hachée. Dommage, le principe était original et très bon!

Pool Of Radiance (SSI/Amiga)

Prenez votre dose d'aventures dans les Royaumes Oubliés. Pool Of Radiance est attendu depuis près de 2 ans. Le voilà enfin, mais se verra s'accompagner d'une grosse déception. Si le scénario est tout aussi intéressant que sur PC, les graphismes sont réellement mauvais, ce qui ne permet pas d'apprécier le jeu à sa juste valeur. En résumé, d'autant plus que Champions Of Krya, l'apogée du Pool Of Radiance pour le monde de Dragonlance était particulièrement réussi. Un bon jeu comme même.

A.T.T. (PC)

Rien de plus que pour la version ST. Même en VGA couleur, les graphismes sont trop moyens. Peut-être en plus, ce logiciel n'est absolument pas si séduisant.

Prince Of Persia (Broderbund/Amiga/ST)

Tout aussi génial que la version PC au niveau du jeu, les versions Amiga et ST sont assez différentes. La version Amiga possède de meilleurs sons, mais un graphisme satisfaisant à la version PC, alors que la version ST possède de nouveaux graphismes, plus beaux qu'il en soit, incontestablement le jeu d'aventure à posséder pour cette fin d'année!

Drakhen (Infogrames/PC VGA)

La version 256 couleurs de Drakhen vient d'arriver, et autant vous dire que c'est un véritable régal pour les yeux. Le jeu étant particulièrement bon, cette version conviendra les amateurs de jeu d'aventure interactifs à la recherche d'une qualité.

F29 Ratelator (Ocean/PC)

La version PC du fameux simulateur du vol arrive sur PC, un peu remaniée. Terminé les bugs! Le jeu est 20 fois plus rapide, et même sur un PC très lent, c'est assez rapide que le meilleur simulateur de vol sur un 386! Excellent!

Future Basketball (Fleming/ST)

Un jeu moins jouable que sur Amiga, Future Basketball demeure cependant assez sympa à jouer. Je rappelle qu'il s'agit d'un jeu dans le genre de Speedball, mais avec du basket-ball. Enfin, Speedball et sa suite sont tout de même bien mieux!

Wheels Of Fire (Domark/Amiga/ST)

Cette compilation regroupe Chase HQ, Power Drift, Turbo Outrun et Hard Drive. Autant dire donc qu'elle est assez sympathique, particulièrement pour Hard Drive. Pour ceux qui aiment les courses de voitures!

Light Comdor (Infogrames/PC)

Testé dans notre précédent numéro sur ST, la version PC de ce jeu étonnant vient d'arriver. Elle est très proche de la version ST, toujours aussi sympathique à jouer.

Sidewalk (Microth/ST)

Incroyable! Ce jeu sur STE est exactement semblable à la version Amiga. Du coup, il est assez génial. Ce mélange de Speedball et de Marble Madness plaît à tous, surtout à ceux qui peuvent y jouer à deux.

Coops Up (Demomware/Amiga)

C'est le rythme du jeu d'arcade Pang, dont l'adaptation a été testée le mois dernier. Le jeu est d'ailleurs s'adresser des bonus et des annales pour supprimer d'énormes boules néonées, sans se faire toucher. Chacun des 100 niveaux a un code, ce qui permet de reprendre une partie au dernier tableau effectué. Coops Up est un jeu moins beau que Pang, mais tout aussi attrayant.

Dino Wars (Mega Bytes/Amiga)

Dino Wars est un jeu en plusieurs parties. Une partie éducative avec une encyclopédie retraçant l'histoire des dinosaures, agencée de belles images et de conversations (en anglais), et un jeu de stratégie où deux camps de dinosaures se battent sur un échiquier pour récupérer tout ou partie de l'autre équipe. Quand deux dinos occupent la même case, le combat se poursuit, en gros plan, sur un autre écran. Cette phase d'action est entrecoupée, car les mouvements sont limités. Dino Wars ne vaut pas le vieil Archon d'Electronic Arts dont il s'agit, sans doute, malgré.

LES GLOKS

Pro-Soccer 2000 (Culture Publishing/Amiga/ST)

Pro-Soccer 2000 possède non seulement des graphismes soignés, mais surtout une jouabilité satisfaisante qui rend le jeu franchement intéressant.

Operation Hammer (US Gold/Amiga/ST)

Voici un jeu véritablement sans grand intérêt. La jouabilité est inférieure, le joueur perd très souvent, et le système Rotoscope ne présente ni que des inconvénients!

UPDATES

Atomic Robo-Kid (Acivision/ST)

Testé dans notre précédent numéro sur Amiga, Atomic Robo-Kid nous avait agréablement surpris. Sur ST, c'est encore pire, puisqu'en dehors d'une animation assez moyenne, le jeu devient rapidement très lent dès qu'il y a trop d'ennemis à tuer. En bref, une adaptation du jeu n'est pas vraiment décevante.



DICK TRACY

Cette Année Ils Veulent Sa Peau

PARTEZ
SUR LES TRACES
DU CÉLÈBRE
DETECTIVE
DICK TRACY
DANS CETTE
ADAPTATION
GÉNIALE
DU FILM
ÉVÉNEMENT!

UN JEU D'ACTION
FANTASTIQUE!

- 16 NIVEAUX D'ARCAD
- TRES NUMÉRIQUE
- FAIBLE
- ANIMATIONS RAPIDES
- 30 CALIBRES
- 1000000
- MUSIQUES GÉNIALES
- 1000000

révisé par



TITUS
SOFTWARE



LE JEU D'ACTION TIRE DU FILM

Mettez-en une à portée de main. Jurez d'avoir votre peau. Traquez les truands à travers la ville. Méfiez-vous de leurs pièges, ils vous attendent à tous les coins de la rue. Mettez fin à la carrière de Big Boy et de ses acolytes. Retrouvez les personnages et l'ambiance fantastique du film tout au long de ce jeu étonnant.



TITUS 20 - Titus est une marque de TITUS GAMES



DES CENTAINES DE LOGICIELS A DES PRIX FOUS

ATARI-MAC-PC-AMIGA



GRAND CONCOURS SODIPENG

Pour les fêtes de fin d'année, Sodipeng et Génération 4 organisent un super concours doté de fabuleux cadeaux. Pour gagner, il suffit de répondre aux questions ci-dessous.

Liste des lots:

1er prix: une console Coregrafx + un jeu + son extension CD-Rom + un Tee-Shirt PC Engine + un sac PC Engine + un badge PC Engine + un feutre, un crayon et des autocollants PC Engine.

2e prix: une console Coregrafx + un jeu + un sac PC Engine + un Tee-Shirt PC Engine + un feutre et un crayon PC Engine + un badge + des autocollants.

3e prix: une console Coregrafx + un jeu + un sac PC Engine + un feutre, un crayon, un badge et des autocollants PC Engine.

4e prix: une console Coregrafx + un jeu + un Tee-Shirt + un feutre, un crayon, un badge et des autocollants Coregrafx.

5e au 10e prix: un Tee-Shirt + un crayon + un feutre + un badge + des autocollants PC Engine.

11e au 30e prix: un crayon, un badge et des autocollants PC Engine + un jeu de cartes Hudson.

31e au 50e prix: un crayon, un badge et des autocollants PC Engine.

Questions:

- 1) Quel est le nom officiel de la console portable Nec en France?
- 2) Capcom a réalisé une superbe conversion d'arcade sur la console Supergrafx, de quel jeu s'agit-il?
- 3) Quelle est la particularité de la gamme des consoles Nec?



Envoyez vos réponses à Génération 4, Concours Sodipeng, 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris, sur carte postale uniquement, avant le 15 décembre 1990. N'oubliez pas d'indiquer clairement vos coordonnées!

M 1987 - 1 - 15,00 F RD



N°1 Trimestriel 15F HIVER 90

DICK TRACY REVIENT!

L'adaptation du film, qui nous concocte en ce moment même. Vous sera dans les boutiques lorsque vous lirez ces lignes. Le jeu n'était pas tout à fait terminé au moment de notre boudage, mais la dernière version que nous avons pu voir était prometteuse, avec des graphismes incroyables inspirés du film, et une jouabilité à la Robocop. Tout complet le sera prochain!



CHANGEMENT DE KUBRIQUE

Infogrames propose désormais une notice vidéo de Full Metal Planète au prix de 95 francs. Présentée par l'auteur du jeu, elle permet de mieux comprendre les règles de cet excellent jeu de stratégie, ainsi que les techniques les plus efficaces.

MAXIS: TOUJOURS PLUS LOIN

Après nous avoir enchanté l'an passé avec Sim City, les programmeurs américains du Maxis nous préparent un bon début d'année avec Sim Earth, présenté dans notre précédent numéro en exclusivité. Cependant, l'année prochaine devrait voir la sortie de Sim City sur CD-ROM, mais surtout de Sim City 2 et de Sim Soccer System, deux jeux dans le même genre. Un jeu totalement original, nommé Rubeapédia, est également prévu.

BULLFROG: OU VONT-ILS?

Les rumeurs les plus folles courent actuellement dans le monde de la micro. L'équipe de Bullfrog, créateurs de Populous et de Ravenloft, quitte Electronic Arts. La question demeure: pour aller où?

Deux rumeurs circulent. La première fait état d'un rapprochement de Bullfrog avec les Bitmap Brothers et leur nouveau label, Renaissance. Quand on sait que les deux groupes s'entendent très bien, tout ceci est très plausible. La seconde parle d'un départ de l'équipe pour rejoindre Ocean, et du coup les programmeurs de Maxis, à l'origine de Sim City. Cette nouvelle étonnante paraît également dans le domaine du possible. Enfin, quoi qu'il en soit, l'association de Bullfrog avec l'un ou l'autre groupe risque d'être très intéressante.

ENFIN DES JEUX LYNX!

Au moment où vous lirez ces lignes, 8 nouveaux jeux devraient être disponibles pour la Lynx. Ma, Pac-Man est un très vieux jeu, mais un classique de la guerre ne peut que faire du bien à la Lynx, qui manque sérieusement de jeux pour les plus jeunes. Paperboy vous place dans la peau d'un livreur de journaux à vélo, qui doit éviter les magazines dans les bornes belges à lottos, tout en évitant les obstacles sur la route ou les voitures. Rampage est un jeu dans lequel vous jouez le rôle d'un monstre genre King Kong ou Godzilla, et devez détruire les villes une à une.

Roadblaster est l'adaptation du jeu Tenpin dans lequel vous devez conduire votre voiture de ville en ville tout en évitant les nombreux ennemis qui vous guettent. Robo-Squash devrait être un casse-brique en 3D, mais nous n'en sommes pas totalement sûrs pour le moment. Pygar est une nouvelle fois une adaptation de jeu d'arcade. Vous dirigez un robot à travers un paysage qui s'active horizontalement et vous devez détruire des ennemis de plus en plus forts! Xenophobe est l'adaptation du jeu d'arcade assez moyen du même nom. Espérons que sur Lynx, de nouvelles œuvres viendront améliorer ce jeu. Zeller Meusemery est un shoot'em'up à scrolling vertical, le premier du genre sur Lynx.

D'autre part, Electronic Zoo a annoncé que Prophecy 1: The Viking Child, serait adapté sur Lynx. Ce jeu, dans le genre de Mario Bros, sera le premier du genre sur la console Amstrad. Enfin, Atari promet un total de 40 jeux pour Noël, mais on a le droit de douter, car à ce moment de la sortie, il n'y en aura que 16 sur le marché!



NEO-GEO: L'ALTERNATIVE GUILLEMET

Guillemet International, distributeur officiel de la Neo-Geo en France, est totalement convaincu du gros élevage de cette console, et encourage dans les revendeurs à pratiquer la location. Une idée des prix:

La console et un jeu reviennent à 240F pour un week-end et à 280F pour une semaine. Les jeux reviennent à 80F pour un week-end, et à 90F pour une semaine. Sachant que la plupart des jeux dépassent d'assez de "Continues" pour être terminés assez rapidement, l'option de location pour le week-end s'avère intéressante, pour tout ceux qui veulent goûter à la qualité Neo-Geo sans pour autant être ruinés! Une bonne initiative de Guillemet International.



MICROMANIA FORUM DES HALLES: LE TEMPLE DE LA GAME-BOY

Première boutique à proposer la Game-Boy en France, mais aussi boutique la plus fournie en matériel sur la console portable japonaise, Micromania Forum des Halles propose désormais le premier lineaire Game-Boy. Les jeux sont tous classés, on libre-serve, et il est possible de jeter un coup d'œil au dos de la boîte, pour se donner une meilleure idée du type de jeu auquel on s'affaire. Les vendeurs et la responsable de la boutique sont en plus de cela des fans de la console, et comme ils passent leurs soirées à y jouer, ils seront les premiers à savoir vous conseiller comme il faut. A noter que la quasi-totalité des références y trouvent, en particulier les nouveautés de Génération 4, puisque c'est ici que nous allons nous approvisionner. Enfin, conséquence de toutes ces initiatives, la boutique Micromania est envahie de fans de la Game-Boy qui échantonnent trucs et astuces pour de multiples jeux.

A noter que depuis le boudage, sont disponibles de nouveaux jeux qui arrivent dans nos prochains numéros. Final Fantasy Legend est un jeu de rôle dans lequel on vous fera passer des heures et des heures sur Game-Boy, grâce à son système de sauvegarde de parties. Godzille est un nouveau jeu de table, alors que Fish War est le jeu le plus dur du moment. Vous pouvez le rôle d'un moyen poisson devant manger les petits poissons et éviter les gros. C'est original, mais très amusant! Roadblaster est une course automobile avec obstacles et concurrents sadiques à contrôler, alors que Battle Pingpong est un Ping-Pong. Enfin, After Burner est un mélange de jeu de tableaux et de shoot'em'up.

GALACTIC



**Vous pouvez vous procurer nos catalogues en écrivant à CVS
5, Rue Jeanne Broconnier - 92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX**



BURNING FORCE

Se rapprochant énormément de Space Harrier dans le style, Burning Force est néanmoins plus intéressant que ce dernier. Encore une fois, le but du jeu est de survivre à une horde d'ennemis organisés en vagues successives. Le jeu comporte six niveaux et pour passer au suivant, il faut non seulement, dans un premier temps, résister aux différentes vagues représentant les différents royaumes, mais aussi par la suite détruire le monstre de fin de niveau après l'avoir atteint, et shooter au passage encore quelques ennemis. Ces deux phases, assez semblables dans l'action, se distinguent par la forme. En effet, dans la première, vous chevauchez une moto à la manière de Mech 3, et dans la seconde, après un arrêt par la base, vous vous retrouvez à bord d'un vaisseau. Pour égayez quelque peu l'action, des bonus sont présents ici et là, et certains, placés en haies, nécessitant de passer sur des goyères d'air. Sans quoi, rien de bien exceptionnel!

La réalisation est assez moyenne, un Atari ST fait largement aussi bien, avec des graphismes tout juste corrects et des bruitages classiques. Seule l'animation est au dessus du lot, et encore! Un sort qui n'appartient pas au jeu de ce style.



DYNAMITE DUKE

Présenté en preview dans notre numéro spécial console, Dynamite Duke est maintenant disponible. Le jeu reprend le principe d'Operation Wolf sans y apporter de réelles modifications ou améliorations, la différence majeure étant la vision de votre personnage à l'écran.

Il s'agit donc de descendre le maximum d'adversaires dans chacune des missions (sept au total), pour finalement atteindre votre objectif, le chef de la bande qui s'appelle à faire exploser un réacteur nucléaire. Au fil et à mesure de votre progression et en détruisant certains objectifs, vous récoltez une multitude de bonus. Des munitions supplémentaires, des armes plus puissantes, un gilet protecteur, des soins, un fr automatique, des vies.

À chaque fin de mission, vous devez combattre un adversaire plus puissant qu'à l'accoutumée dans un affrontement en corps à corps. Vous pourriez alors vous servir de vos poings pour le repousser. À vous d'utiliser les "superpuissances" invisibles par la lettre "D". La réalisation est très proche de l'accablée avec des graphismes assez réussis même s'ils manquent de couleur. En revanche les ennemis sont assez grossiers surtout dans leur déplacements. En bref, l'action pure et dure qui plaira aux amateurs.

7/10



ARROW FLASH

Comme les trois quarts de jeux disponibles pour cette machine, Arrow Flash est un shoot'n'run 101! Autant vous le dire tout de suite, plus classique, cela n'aura pas à bord de votre vaisseau, vous prenez à l'assaut d'ennemis ayant juté leur dévolu sur la planète Tama. Comme d'habitude, il est possible de récolter des bonus vous octroyant des vies plus puissantes, des munitions surabondantes, ou des armes spéciales. Dernière option, votre vaisseau peut se transformer et adopter deux apparences distinctes, chacune possédant une arme spéciale et correspondant à un type d'ennemi différent.

À part cela, la pauvreté du jeu est affligeante avec des graphismes caricaturaux abjects de l'écran (à une exception près) et ce n'est un fond coloré. Le seul point positif de ce jeu, c'est l'animation, mais c'est bien peu! De plus, la jouabilité est trop grande et un joueur moyen termine le jeu rapidement. À côté du Thunder Force II, le bilan s'avère bien maigre.

3/10



fnac
Logiciels

BERCY 2

SEBASTOPOL

le droit à la découverte

Venez essayer les logiciels de la sélection Fnac
et les dernières nouveautés consoles.

FNAC LOGICIELS BERCY 2

Centre Cial Bercy 2 / Rue De L'Escoffier / 94000 CHARENTON-LE-PONT / 49-77-82-80

FNAC LOGICIELS SEBASTOPOL

6, Bd De Sébastopol / 75001 PARIS / 42-77-25-60

RABIO LEPUS

[illegible]

Ruben Lepus est très beau graphiquement, accompagné par une musique très sympa. Les scrollings sont comme le plupart du temps parfaits, bref, tout fait que ce jeu se place dans le liste des meilleurs du genre. Je vais quand même vous dire que



BMC

GOMOLA SPEED

Ne commencez pas, vous devez retirer les deux puds en descendant la chemise pendant le départ. Une autre solution consiste en la manipulation suivante : soulevez le bouton situé à gauche de la chemise, mais pas forcément les boutons, car leur queue n'aurait pas récupéré les autres boutons sans composer votre corps, vous n'êtes pas une chemise. Toujours est-il qu'une fois que vous êtes assis dans le train, vous devez mettre la chemise à l'endroit, car si vous ne le faites pas, le moyen est des plus compliqués, car vous devez composer ces boutons, et une fois cela complétement épuisante, vous ne récupérez un bonus. Méfiez-vous toutefois car l'ennemi rôde. Cet ennemi prend plusieurs formes différentes mais est toujours reconnaissable à sa queue. Vous si, en arrivant touché votre corps, le bouton se compose et se détache à partir de palpitant contact. L'ennemi se compose l'ennemi vous échappe à la suite, vous profitez d'un bonus.



à vous de jouer...

SUPER GRAFX, CD ROM 2,
CORE GRAFX

NEC

Une borne d'arcade à domicile ! Image pleine

Toutes les consoles Nec sont

équipées du fameux

boîtier "Audio-Vidéo
Plus" pour vous

connecter sur votre
chaîne Hi-Fi et jouer

in Mégaphonie !



COLISSIMO
ca. 48 H



COCONUT

à vous de jouer...

3, bd Voltaire 75011 PARIS

198 Date : PAR35 République MONTPELLIER GRENOBLE

OT LINE : Commande et informations appelez le:
42 28 30 85

43 38 79 65

Lista apelor de provincie, compozat la 18.1.43.38.79.85

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ C. POST. _____
Tél. _____

CONSOLE	PRIX
----------------	-------------

Participation aux frais de port et d'expédition : 12

• TOTAL 3 pages.

☐ CCF ☐ Mandat d'arrêt ☐ CR ☐ Je suis...

payer au facteur à réception (en ajoutant 50F par
trais de numéro)

Signature _____

Q BILLION

Chaque case, nous avons droit à un nouveau jeu de réflexion. Quel celui du mois de novembre. Je vais tester une fois de plus de vous dire en quel consiste le jeu. Mais comme ce n'est pas très évident à raconter, je ne vous présente rien. Imaginez un écran plein de cases et sur certaines de ces cases, des dalles. Sur chaque dalle, il y a un numéro qui correspond en fait au nombre de dalles qui sont les vôtres sur les autres. Par exemple, si sur une dalle il y a la chiffre 1, c'est qu'il y a une seule dalle. S'il y a la chiffre 2, c'est qu'il y a... deux dalles. Bravo!

C'est du jeu et de ne plus avoir aucun jeu de réflexion paraît une drôle avec le chiffre 1 dessus. Mais là où est la difficulté, car vous êtes tout petit pour atteindre la dernière. Vous devez donc faire glisser une dalle, monter dessus lorsqu'elle est près de deux autres superposées, et une fois que vous êtes contre cette pile de deux dalles, pousser celle de dessus afin qu'il n'y ait plus que deux dalles d'une dalle.

Passerez-vous, il est plus facile de jouer au jeu que de lire ce test INDUL. Bonne nouvelle! Mes (j) comprends que dalle). Seul quand vous arrivez au quatrième ou cinquième niveau car là, vous avez des tas de quatre voire cinq dalles, et il est assez difficile de toutes les élimer. Ce jeu est plus particulièrement destiné aux amateurs de Sokoban et autres casse-tête chinois. Vous n'êtes pas limité par le temps ou par quoi que ce soit d'autre d'ailleurs, et vous pouvez! Bon courage.

PALAMEDES

C'est le premier fois que je trouve un jeu de réflexion du genre de Tetris qui ne me plait pas trop. Ce jeu rappelle Quarta qui a été testé dans le numéro Spécial Console. Vous dirigez un petit personnage qui se déplace horizontalement au bas de l'écran. En haut, des longues de dalles arrivent sur vous, et votre rôle est de lancer des dalles sur ces rangées. Ce serait un jeu tout simple, si les dalles avaient des couleurs et les rangées correspondaient à ceux qui sont sur ceux que vous venez. Mais que les rangées de dalles arrivent au bas de l'écran, vous avez perdu. Le jeu ne joue seul, il faut donc, ou encore contre le ordinateur. De temps en temps certains dalles ont des lettres à la place des chiffres, et suivant le cas, les rangées disparaissent d'un coup ou disparaissent. L'un des boutons sert à lancer les dalles, et l'autre à changer le numéro que se trouve sur ceux-ci. Le jeu aurait pu être une compilation réussie s'il n'avait été si difficile dès le début. Enfin, les fans de ce genre de jeu apprécieront le challenge.

7/10



LUNAR LANDER

En voilà un jeu qui est beau et amusant. En fait, il y a trois jeux en un! Dans le premier, vous devez piloter une navette spatiale et la maintenir sur le bon chemin. Faute de quoi, elle ne parvient pas à atterrir. Le deuxième est très simple, c'est pourquoi vous devez attendre la bonne attitude la plus vite possible. Heureusement, un compteur vous indique à l'ordre d'une flèche la voie dans laquelle vous devez aller pour retrouver le droit chemin. Pour cette raison, le graphisme est superbe, et on est surpris des possibilités de cette petite console. La dernière partie du jeu est de loin la plus délicate. Une fois que votre navette est au bon endroit autour de la Lune, vous devez vous poser sur cette dernière. Dans votre atterrisseur, vous pilotez un petit vaisseau et devez vous poser soigneusement sur les plateformes prévues à cet effet. Le fait, c'est la traversée d'une zone d'astéroïdes dans le monde collision avec l'un d'eux vous coulera votre porte. Deuxième difficulté, vous ne pouvez même pas gaspiller un peu de coup, vous imaginez les problèmes pour rester votre vitesse et vous poser en douceur.

La troisième partie de ce jeu est toute différente. Vous êtes sur la Lune, qui est bien d'être déserte comme nous le pensons, et votre rôle consiste à explorer le sol pour extraire les minerais dont vous avez besoin. Mais comme la Lune est grande, vous possédez un détecteur qui vous indique à la main d'un compteur Geiger la position de ces minerais. Quand le détecteur se met à fonctionner, vous approchez de l'endroit, et plus le son est aigu, plus vous êtes proches. Il est bien sûr interdit que les "Lunettes" vous sont hostiles et dès que l'un d'eux vous touche, il vous fait perdre un peu d'oxygène. Ce jeu est superbe graphiquement, accompagné d'une bande son de très bonne qualité et de plus il est très varié. Décidément, cette petite console n'a pas fini de nous étonner.

8/10



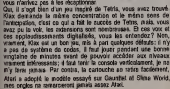
KLAX



Au lycée, vous ne faîtes rien, vous êtes nul, vous ne faîtes rien, ou ghiva. Alors vous avez fini maintenant dans une bricole, vous ne savez pas l'autre chose. Votre but est de récupérer les briques qui vous arrivent sur cinq lignes. Vous récupérez chaque brique grâce à une palette que vous pouvez déplacer d'un tapot à l'autre, ce qui vous permet aussi de chasser au bas de quel tape vous récupérer la brique. Vous pourrez donc faire cinq piles, de cinq briques de hauteur. Si vous placez vos 25 briques, pour, vous perdrez. Choisissez, les briques sont de différentes couleurs! Choisissez, quand vous en avez trois ou plus de la même couleur, elles disparaissent en laissant leur place à celles qui se trouvent au-dessus. Ce n'est pas compliqué, à première vue, mais ce n'est pas tout, votre petite console est à quelques temps un beau jeu de réflexion à l'horizontale, un dont il n'est pas possible d'arrêter. Apprenez que vous êtes un ancien lycéen, donc un technicien, il se venge en vous montrant des objets à réfléchir, de plus en plus adaptés, naturellement. Un coup, vous devez aligner horizontalement 10 briques de la même couleur, un autre coup ce sera 10 disponibles, une autre fois il faudra résoudre un certain casse, ou encore vous devrez jouer 50 briques. L'heure! Heureusement, l'équipement dont vous disposez est redoublé, le point de point supporte plusieurs briques à la fois. Vous récupérez la dernière arrivée, vous pouvez accélérer la vitesse des lignes, ramener une brique pour la ramener un peu plus tard, et vous avez droit à une ligne d'erreur, sans perdre rien, vous êtes autorisé à laisser tomber quelques briques si vous n'arrivez pas à les récupérer.

Quoi, il n'y a rien d'un jeu inédit de Tetris, vous avez trouvé. Klax demande la même concentration et le même sens de l'anticipation, c'est ce qui a fait le succès de Tetris, mais, vous avez vu la voie, les extensions sont nombreuses. Et ces jeux ont des époustouflantes dérivées, vous les attendez? Non, vraiment, Klax est un bon jeu, mais à part quelques dérivées il n'y a pas de système de codes. Il faut jouer pendant une bonne vingtaine de minutes avant de pouvoir accéder aux niveaux vraiment impressionnants; il faut tenir le console accablée, je ne m'y ferais jamais. Par contre, la couteuse est très facilement, Atari a adapté le modèle essayé sur Gamebit et Sines World, mes ordres ne m'ont pas permis assez d'arrêter.

7/10



LE GENIE DES PRIX

PAR CORRESPONDANCE

67 65 05 89

si vous appelez de Paris, composez le 10 67 65 05 89

GNI gère les appels tous les jours même le dimanche de 14h00 à 21h00

MEGA DRIVE

ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	1000	1000	1000
ALPHABET	900	1000	100		

PREVIEWS MEGADRIVE

Batman Run est une sorte de Road Busters, mais se déroulant sur l'eau, et où vous devez combattre diverses créatures et défaire de nombreux ennemis. Super Volleyball est le version Megadrive du jeu Nac du même nom, et qui n'est autre que l'ancien volley. Hedline est un shoot'em up se déroulant sur 6 niveaux et comportant de nombreuses armes, à utiliser avec stratégie selon les endroits. Burning Force est un remake de Space Harrier, sans non de bon nouveau visuellement. Lakers vs. Celtics & the NBA Playoffs est le titre d'une simulation de basket-ball qui s'annonce véritablement excellente, assez bien au niveau de l'animation que des graphismes.

Dick Tracy arrive sur Megadrive! Le jeu est un croisement entre Cabal et Operation Wolf. Côté vue et jeuabilité, c'est un effort dans le genre de Cabal, puisque vous voyez Dick de dos, au premier plan de l'écran. Côté jeu, c'est plutôt ressemblant à Operation Wolf, puisque l'écran scrolle horizontalement, dévoilant peu à peu les décors et les ennemis. Il s'agit bien sûr d'un shoot'em up sur 6 niveaux, et possède des graphismes de qualité, une animation intégrée et réserve quelques surprises aux joueurs, comme le pouvoir en vol!

Après Batman, voici que Spiderman fait son apparition sur Megadrive, dans un jeu ressemblant terriblement à la version Game-Boy, mais avec des couleurs et une réalisation fantastique. Vous y retrouverez tous les niveaux habituels, du Dr. Octopus à Electro en passant par Hobgoblin.

Mickey Mouse est un jeu dans le genre de Ghost's & Ghosts, mais avec des graphismes et des personnages plus Disney que Gore. Réalisé par Sega, le jeu s'annonce quand même des plus intéressants et sympathiques à jouer, avec des ennemis jolis et surprenants!



SODIPENG PC ENGINE

- ☐ PAPA
- ☐ MAMAN
- ☐ GRAND MERE
- ☐ ...

POUR NOEL JE VEUX JOUER!!



OFFREZ MOI:

- ☐ SUPER GRAFX + 1 JEU
1990 Frs*
- ☐ CD ROM+CORE GRAFX+1 JEU
3990 Frs*
- ☐ CORE GRAFX + 1 JEU
1290 Frs*
- ☐ CD ROM
2990 Frs*

*COTÉ LA CASE

APPELÉ LE 1699.08.95.72 POUR CONNAÎTRE LA DROITE ET LA PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS!

PLUS DE 100 JEUX DÉJÀ DISPONIBLES
DE 2990 Frs A 399 Frs!

COMPATIBLES AVEC
LA CORE GRAFX
LA SUPER GRAFX
LA PC ENGINE GT



"LA SUPER GRAFX EST
INCROYABLEMENT
LA CONSOLÉ DU FUTUR"
T&T sup No 2

"...LA VEDETTE
DE L'ANNEE 91"
JOYSTICK Août 90

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

SODIPENG

(16)99.08.89.41
HOT LINE (16)99.08.95.72

*Prix publics conseillés

TOUTES NOS CONSOLES SONT ÉQUIPÉES DU BOÎTIER AUDIO VIDEO PLUS

Distributeur à l'étranger:

ESPAGNE: PONS VISION SA GENÈVE: J.P. ELECTRONICS SUISSE: L'ÉLECTRONIQUE
330 55 56 020 720 55 50 212 95 212

CORE GRAFX, SUPER GRAFX et CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

Distributeur dans les différents points de vente, AUCHAN, BOULANGER, CARREFOUR, CENTRUM, FNAC, MAJUSCULE, JEUNES, VIRGIN MEGASTORE.



Comme nous, vous êtes des fans de Kick Off 2! Comme nous, vous jouez comme des dieux à Kick Off 2! ANCO et UBI SOFT vous proposent un grand concours, vous permettant de gagner, sur 3 mois,

7000 francs!

Ce mois-ci, gagnez **5000 francs** en étant le meilleur à Kick Off 2!

Pour participer, il suffit de nous envoyer sur une disquette la sauvegarde d'un de vos plus beaux buts, avec un petit commentaire expliquant votre but, et vos coordonnées.

Envoyez le tout à Génération 4, Concours Kick Off 2, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris.

Disponible sur ATARI - AMIGA
IBM PC - CEM 64
AMSTRAD

ANCO

A GENEVE

LE SPECIALISTE DU LOGICIEL DE JEUX

**PIXEL
SOFTWARE**

Brico Loisirs Meyrin
7 Riantbosson
1217 MEYRIN-GENEVE
TEL (022) 785 03 13

TOUTES LES DERNIERES NOUVEAUTES-REPRISE DES CARTOUCHES-SERVICE NEWS
(022)785.03.10

SEGAMEGADRIVE: AVEC 1 JEUX : 399 FR\$

40 JEUX DISPONIBLES DE 69 A 99 FR\$

NEC PC ENGINE : AVEC 2 JEUX : 399 FR\$

70 JEUX DISPONIBLES DE 59 A 99 FR\$

NEO GEO SNK: 799 FR\$

6 JEUX DISPONIBLES
LOCATION DES JEUX

GAME BOY : AVEC 1 JEUX : 179 FR\$

50 JEUX DISPONIBLES A 49 FR\$

SEGAMASTERSYSTEM - LYNX - AMIGA - ATARI ST - IBM PC - C64

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT EN SUISSE

GÉNÉRATION 4

Hors-Série N°2 / Octobre-Novembre-Décembre

GUIDE D'ACHAT DES CONSOLES DE JEUX NOEL 90

LES MEILLEURS
JEUX SUR CHAQUE
CONSOLE



TABLEAUX
COMPARATIFS
DE TOUTES
LES CONSOLES

TOUS LES JEUX
MEGADRIVE
& GAME BOY
TESTES

TRUCS, PLANS
ET ASTUCES
POUR DE NOMBREUX
JEUX SUR CONSOLES

GAME BOY
SEGA - NINTENDO
PC ENGINE - SUPERGRAFX
MEGADRIVE - Néo-Géo - LYNX
AMSTRAD GX4000 - TURBOEXPRESS



N'hésitons pas à le dire, ...
elle est tout simplement parfaite



"Cette machine d'arcade
dans un boîtier de console
est, de très loin,
ce qui se fait de mieux
dans le genre..."

TILT

"Mieux que la Neo Geo,
j'y crois pas..."

JOYSTICK

SNK



IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR
GUILLEMOT INTERNATIONAL
TEL : 99.08.90.88 FAX : 99.08.94.17 TELEX : 740671

Du NOUVÔÔÔÔ

dans le DOMAINE PUBLIC

le 18 octobre en kiosque

PRESSIMAGE
VOUS PROPOSE

**DOM
PUB**

le magazine des logiciels bon marché

**DOMPUB ATARI, AMIGA, PC
et MACINTOSH**

Freeware - Shareware - Budgets

**Nouveau catalogue de la Boutique
de PRESSIMAGE**

Tests - Bancs d'essai - Nouveauté - Actualité

N° 1 Trimestriel 15 francs

Disponible par correspondance ou par téléchargement. Tous les renseignements dans

DOM
PUB magazine

N°1-Le 18 octobre en kiosque

TRUCKS PC ENGINE



The Last Battle

Pour continuer une partie là où vous avez perdu, pressez A, B, C et Start en même temps quand vous voyez le mot Start à l'écran.

TRUCKS GAMEBOY

BITMAN (with Yarni et al.)

1	0000		67	H410	
2	00AA	35	BUYG	68	HCHA
3	00MS	36	8KM5	69	JHWY
4	00YE	37	9B3J	70	JXPM
5	119D	38	979V	71	J38D
6	1931	39	9VQ4	72	JZ21
7	1JXY	40	9LFX	73	KP73
8	1TGM	41	ABRC	74	KTE9
9	22KP	42	AOK6	75	KSLP
10	2AHW	43	ABCT	76	KFTW
11	2863	44	AM6L	77	LQFR
12	2UC9	45	93J7	78	LE42
13	33VX	46	B1VE	79	LTUX
14	38JQ	47	B7SK	80	LGRQ
15	3LGB	48	B3GR	81	NJHR
16	3V52	49	C0GQ	82	MTUC
17	455E	50	C75X	83	M14E
18	4EG7	51	C8V2	84	M9F7
19	4HJR	52	CQ78	85	NHTL
20	4XVK	53	EP6W	86	NRLY
21	54C6	54	E6CP	87	NOE6
22	5C6C	55	EYK9	88	N87C
23	5HRL	56	EPRL	89	PL2F
24	5MRT	57	FEX1	90	PV64
25	67QV	58	F5Q8	91	P3PW
26	6GKJ	59	FX9M	92	P8MJ
27	6Q3F	60	FN3Y	93	Q8S5
28	6Z94	61	GOMA	94	Q01G
29	7EYH	62	G4Y0	95	Q22H
30	7MFU			96	QANU
31	7PA5	63	GMAZ	97	RYGQ
32	7YOG	64	GN48	98	RPN5
33	8AAU	65	HMNN	99	XF5U
34	8ZQH	66	HWEZ		RO1H

152

La solution qui suit est une des plus simples. Certains éléments secondaires ont volontairement été omis, pour que vous ayez encore le plaisir de découvrir par vous-même quelques petites choses et surtout le scénario. N=sortir par la porte nord; E=est, S=sud, O=ouest, SE=sud-est...

CADAVER - LEVEL 1



- 14) Prenez la CLEF, cachée sous les rochers. Attention au monstre marin. E
- 15) Q dans l'entrétoit. Ouvrez le coffre et prenez tout (POULET, PAIN, PIECE DE MONNAIE). E
- 16) Prenez la PIECE sur le table. Utilisez la clef sur le serrure dans le mur ouest. NO dans la cellule 1, la plus à gauche. S. Tuez le monstre. E
- 17) NE dans la cellule 2. Donnez toute votre nourriture au prisonnier. Il vous dévoile alors des informations importantes. R
- 18) E dans cellule 3, la plus au nord. Q.
- 19) E dans cellule 4. Ramenez la CLEF. Q.
- 20) Retournez au point A. E
- 21) Prenez la GEMME VERTE. Appuyez sur le bouton. Lavez ouvrir le trappe dans l'entrétoit à cet endroit. J.
- 22) Faire descendre la CORDE dans le puits. puis descendre le sac de marcher sur l'ouverture.
- 23) Attention au monstre marin. Prenez le sac. Prenez la CLEF pour ouvrir la porte. E. Ramenez l'autre CLEF à votre chambre et prenez l'URNE. E
- 24) E, dans la petite salle. Prenez toutes les GEMMES NOIRTES. Retournez à la salle du toit.
- 25) Lancez les six GEMMES dans le grand puits. Les six GEMMES, prenez les libèrent en B. Si vous n'avez pas les six GEMMES, prenez le couloir E. Sautez pour arriver à l'endroit où se trouve le puits. Vous êtes alors en C. Si le pont est en B.
- 26) Si vous avez les informations, prenez le pont. Si non, laissez aller deux personnes en D. Prenez, dans l'entrétoit, les deux autres personnes. Vous êtes maintenant dans la salle du toit. Si vous n'avez pas les informations, vous êtes en E. (voir la salle 2) (voir la salle 2) (voir la salle 2)
- 27) Faites le pont pour aller vers la CLEF. Ne touchez pas à l'entrétoit. Allez en E maintenant. E
- 28) Ramenez les 11 CLEFS au château. Vous êtes maintenant à l'entrétoit.
- 29) Prenez toutes les autres CLEFS. E
- 30) Entrez dans la cage au milieu.
- 31) Prenez la CLEF.
- 32) Prenez la CLEF. E
- 33) Prenez la CLEF. E
- 34) Prenez la CLEF. E
- 35) Prenez la CLEF. E
- 36) Prenez la CLEF. E
- 37) Prenez la CLEF. E
- 38) Prenez la CLEF. E
- 39) Prenez la CLEF. E
- 40) Prenez la CLEF. E
- 41) Prenez la CLEF. E
- 42) Prenez la CLEF. E
- 43) Prenez la CLEF. E
- 44) Prenez la CLEF. E
- 45) Prenez la CLEF. E
- 46) Prenez la CLEF. E
- 47) Prenez la CLEF. E
- 48) Prenez la CLEF. E
- 49) Prenez la CLEF. E
- 50) Prenez la CLEF. E
- 51) Prenez la CLEF. E
- 52) Prenez la CLEF. E
- 53) Prenez la CLEF. E
- 54) Prenez la CLEF. E
- 55) Prenez la CLEF. E
- 56) Prenez la CLEF. E
- 57) Prenez la CLEF. E
- 58) Prenez la CLEF. E
- 59) Prenez la CLEF. E
- 60) Prenez la CLEF. E
- 61) Prenez la CLEF. E
- 62) Prenez la CLEF. E
- 63) Prenez la CLEF. E
- 64) Prenez la CLEF. E
- 65) Prenez la CLEF. E
- 66) Prenez la CLEF. E
- 67) Prenez la CLEF. E
- 68) Prenez la CLEF. E
- 69) Prenez la CLEF. E
- 70) Prenez la CLEF. E
- 71) Prenez la CLEF. E
- 72) Prenez la CLEF. E
- 73) Prenez la CLEF. E
- 74) Prenez la CLEF. E
- 75) Prenez la CLEF. E
- 76) Prenez la CLEF. E
- 77) Prenez la CLEF. E
- 78) Prenez la CLEF. E
- 79) Prenez la CLEF. E
- 80) Prenez la CLEF. E
- 81) Prenez la CLEF. E
- 82) Prenez la CLEF. E
- 83) Prenez la CLEF. E
- 84) Prenez la CLEF. E
- 85) Prenez la CLEF. E
- 86) Prenez la CLEF. E
- 87) Prenez la CLEF. E
- 88) Prenez la CLEF. E
- 89) Prenez la CLEF. E
- 90) Prenez la CLEF. E
- 91) Prenez la CLEF. E
- 92) Prenez la CLEF. E
- 93) Prenez la CLEF. E
- 94) Prenez la CLEF. E
- 95) Prenez la CLEF. E
- 96) Prenez la CLEF. E
- 97) Prenez la CLEF. E
- 98) Prenez la CLEF. E
- 99) Prenez la CLEF. E
- 100) Prenez la CLEF. E
- 101) Prenez la CLEF. E
- 102) Prenez la CLEF. E
- 103) Prenez la CLEF. E
- 104) Prenez la CLEF. E
- 105) Prenez la CLEF. E
- 106) Prenez la CLEF. E
- 107) Prenez la CLEF. E
- 108) Prenez la CLEF. E
- 109) Prenez la CLEF. E
- 110) Prenez la CLEF. E
- 111) Prenez la CLEF. E
- 112) Prenez la CLEF. E
- 113) Prenez la CLEF. E
- 114) Prenez la CLEF. E
- 115) Prenez la CLEF. E
- 116) Prenez la CLEF. E
- 117) Prenez la CLEF. E
- 118) Prenez la CLEF. E
- 119) Prenez la CLEF. E
- 120) Prenez la CLEF. E
- 121) Prenez la CLEF. E
- 122) Prenez la CLEF. E
- 123) Prenez la CLEF. E
- 124) Prenez la CLEF. E
- 125) Prenez la CLEF. E
- 126) Prenez la CLEF. E
- 127) Prenez la CLEF. E
- 128) Prenez la CLEF. E
- 129) Prenez la CLEF. E
- 130) Prenez la CLEF. E
- 131) Prenez la CLEF. E
- 132) Prenez la CLEF. E
- 133) Prenez la CLEF. E
- 134) Prenez la CLEF. E
- 135) Prenez la CLEF. E
- 136) Prenez la CLEF. E
- 137) Prenez la CLEF. E
- 138) Prenez la CLEF. E
- 139) Prenez la CLEF. E
- 140) Prenez la CLEF. E
- 141) Prenez la CLEF. E
- 142) Prenez la CLEF. E
- 143) Prenez la CLEF. E
- 144) Prenez la CLEF. E
- 145) Prenez la CLEF. E
- 146) Prenez la CLEF. E
- 147) Prenez la CLEF. E
- 148) Prenez la CLEF. E
- 149) Prenez la CLEF. E
- 150) Prenez la CLEF. E
- 151) Prenez la CLEF. E
- 152) Prenez la CLEF. E
- 153) Prenez la CLEF. E
- 154) Prenez la CLEF. E
- 155) Prenez la CLEF. E
- 156) Prenez la CLEF. E
- 157) Prenez la CLEF. E
- 158) Prenez la CLEF. E
- 159) Prenez la CLEF. E
- 160) Prenez la CLEF. E
- 161) Prenez la CLEF. E
- 162) Prenez la CLEF. E
- 163) Prenez la CLEF. E
- 164) Prenez la CLEF. E
- 165) Prenez la CLEF. E
- 166) Prenez la CLEF. E
- 167) Prenez la CLEF. E
- 168) Prenez la CLEF. E
- 169) Prenez la CLEF. E
- 170) Prenez la CLEF. E
- 171) Prenez la CLEF. E
- 172) Prenez la CLEF. E
- 173) Prenez la CLEF. E
- 174) Prenez la CLEF. E
- 175) Prenez la CLEF. E
- 176) Prenez la CLEF. E
- 177) Prenez la CLEF. E
- 178) Prenez la CLEF. E
- 179) Prenez la CLEF. E
- 180) Prenez la CLEF. E
- 181) Prenez la CLEF. E
- 182) Prenez la CLEF. E
- 183) Prenez la CLEF. E
- 184) Prenez la CLEF. E
- 185) Prenez la CLEF. E
- 186) Prenez la CLEF. E
- 187) Prenez la CLEF. E
- 188) Prenez la CLEF. E
- 189) Prenez la CLEF. E
- 190) Prenez la CLEF. E
- 191) Prenez la CLEF. E
- 192) Prenez la CLEF. E
- 193) Prenez la CLEF. E
- 194) Prenez la CLEF. E
- 195) Prenez la CLEF. E
- 196) Prenez la CLEF. E
- 197) Prenez la CLEF. E
- 198) Prenez la CLEF. E
- 199) Prenez la CLEF. E
- 200) Prenez la CLEF. E
- 201) Prenez la CLEF. E
- 202) Prenez la CLEF. E
- 203) Prenez la CLEF. E
- 204) Prenez la CLEF. E
- 205) Prenez la CLEF. E
- 206) Prenez la CLEF. E
- 207) Prenez la CLEF. E
- 208) Prenez la CLEF. E
- 209) Prenez la CLEF. E
- 210) Prenez la CLEF. E
- 211) Prenez la CLEF. E
- 212) Prenez la CLEF. E
- 213) Prenez la CLEF. E
- 214) Prenez la CLEF. E
- 215) Prenez la CLEF. E
- 216) Prenez la CLEF. E
- 217) Prenez la CLEF. E
- 218) Prenez la CLEF. E
- 219) Prenez la CLEF. E
- 220) Prenez la CLEF. E
- 221) Prenez la CLEF. E
- 222) Prenez la CLEF. E
- 223) Prenez la CLEF. E
- 224) Prenez la CLEF. E
- 225) Prenez la CLEF. E
- 226) Prenez la CLEF. E
- 227) Prenez la CLEF. E
- 228) Prenez la CLEF. E
- 229) Prenez la CLEF. E
- 230) Prenez la CLEF. E
- 231) Prenez la CLEF. E
- 232) Prenez la CLEF. E
- 233) Prenez la CLEF. E
- 234) Prenez la CLEF. E
- 235) Prenez la CLEF. E
- 236) Prenez la CLEF. E
- 237) Prenez la CLEF. E
- 238) Prenez la C

- [illegible]

WOLF PACK

Déjà Disponible
sur PC
et bientôt sur ST
et AMIGA.

Distribué par
UBI SOFT
-11 rue de Valmy
93000 Montreuil-sous-Bois

**RIEN N'EST ENCORE GAGNÉ... SEREZ-VOUS
ACCUEILLI EN HÉROS OU REPOSEREZ-VOUS
À JAMAIS DANS UN TOMBEAU GLACIAL ?**

WOLFPACK EST UNE SIMULATION PRÉCISE DE CONFRONTATION ENTRE UN
BOIS-MANN ALLEMAND WOLFPACK ET UN CONVOI DE VAISSEAUX ALLIÉS.
JUEZ LE RÔLE D'UN COMMANDANT DE WOLFPACK OU D'UN CONVOI DE CONVOI
ET RETROUVEZ-VOUS DANS LE RÉALISME D'UN FACE À FACE STRATÉGIQUE À
L'ÉCHELLE ET EN TEMPS RÉEL.

© 1988 UBI SOFT



Compatible
avec la
carte



PC et Compatibles



Caractéristiques
Plusieurs scénarios différents
Armements et instruments précis
Aspects graphiques
Jouable 1 ou 2 joueurs
Mission courtes et longues
Des ennemis nombreux !



**Je ne peux vraiment
plus m'en passer:
JE ME FAIS PLAISIR**

Je m'abonne à Génération 4

**1 an: 11 numéros pour le prix de 9 !
En cadeau, Génération 4 vous offre son
autocollant (petit format)**

France: 225 francs

Europe: 285 francs

Reste du monde: 325 francs

2 ans: 22 numéros pour le prix de 19 !

En cadeau un superbe T-shirt

Génération 4

France: 475 francs

Europe: 595 francs

Reste du monde: 675 francs

Je choisis:

1 an ☐ 2 ans ☐

T-shirt ☐ CD laser ☐

France ☐ Europe ☐ Monde ☐

Envoyez votre demande d'abonnement à:
PRESSIMAGE Abonnement GEN 4 210,
Rue du faubourg Saint-Martin 75010 PARIS

NOM

Prénom

ADRESSE

VILLE CODE

Règlement : Pour l'étranger, voir les
conditions en page sommaire

☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat

Signature (des parents pour les mineurs)

33) Appuyez sur le bouton. Si vous avez l'air de l'ennemi du roi, vous serez téléporté dans le ciel au-dessus des nuages. Ramassez LES PIÈCES, la COURONNE ROYALE et le CHARME, puis appuyez que 30 secondes pour recevoir l'anneau d'indichambre. 5.

38) 3. Ouvrez le coffre (c'est à la nuit au-dessus du monde). Prenez la PIÈCE et le MORCEAU DE VIANDE.

40) N.E.E.N.E.E.5 Vous êtes arrivés dans le paradis des chats de la chapelle. Tout va bien. Cependant, il est interdit de toucher les deux bols, pour éviter les problèmes. Une seule est prise, et... 40) E.E dans la mystère, continuez à faire le ménage sur les tables (pièces et bijoux) et les pousser sur la table. Vous devez avoir une PORTION DE JAMBON ou 100% de JAMBON DE BOUCHON. EN DE PIÈCE et de SCHAAL pour les autres (c'est-à-dire 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95, 100).

42) Ramassez LES PIÈCES et le SUD DE FRANCE. Ramassez aussi la pièce.

43) 30 secondes à l'extérieur des nuages. Prenez le MORCEAU DE SCHAAL et ramassez la pièce. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. Vous avez une PORTION DE JAMBON DE BOUCHON. 100% de SCHAAL.

44) 10 secondes à l'extérieur des nuages. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. 100% de SCHAAL.

45) Choisissez la PIÈCE de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. Prenez la PIÈCE de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. 100% de SCHAAL.

46) Choisissez la PIÈCE de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. Prenez la PIÈCE de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. 100% de SCHAAL.

47) Choisissez la PIÈCE de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. Prenez la PIÈCE de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. 100% de SCHAAL.

48) Choisissez la PIÈCE de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. Prenez la PIÈCE de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. 100% de SCHAAL.

49) Choisissez la PIÈCE de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. Prenez la PIÈCE de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. 100% de SCHAAL.

50) Choisissez la PIÈCE de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. Prenez la PIÈCE de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. 100% de SCHAAL.

51) Choisissez la PIÈCE de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. Prenez la PIÈCE de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. 100% de SCHAAL.

52) Choisissez la PIÈCE de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. Prenez la PIÈCE de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. 100% de SCHAAL.

53) Choisissez la PIÈCE de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. Prenez la PIÈCE de SCHAAL. Vous avez une pièce de 100% de SCHAAL. 100% de SCHAAL.

UBI SOFT
Entertainment Software présente.

teller



Teller est très bien réalisé et possède des graphismes de toute beauté. Le seul danger, ne pas arriver à éteindre l'ordinateur tant le jeu est prenant. GEN 4 (93 %)



Très rapide, superbement conçu, ce jeu est à mon avis le meilleur de sa catégorie. JOYSTICK (98 %).



Le tout est superbement réalisé avec un bon dosage distribué entre action et réflexion. Prenant, prenant... MICRONEWS



**UN EXTRAORDINAIRE CASSE-TÊTE
ALLIANT À LA PERFECTION HUMOUR, IMAGINATION,
ACTION ET RÉFLEXION**

UBI SOFT

Entertainment Software

Modelle, deren Konstruktion auf der Analyse von Daten beruht, werden als datenbasierte Modelle bezeichnet. Diese Modelle sind in der Regel als mathematische Formeln oder Algorithmen dargestellt. Sie werden verwendet, um die Beziehung zwischen verschiedenen Variablen zu beschreiben und Vorhersagen zu treffen. Beispiele für datenbasierte Modelle sind lineare Regression, Entscheidungsbäume und Neuronale Netze.



[Privacy Policy](#)
[Contact Us](#)



parce que de très nombreux logiciels éducatifs interactifs sont déjà prêts, concernant aussi bien les enfants que les étudiants en université et les entrepreneurs (logiciel de formation, de gestion à niveau :). Impressionnant, surtout quand on pense à la concurrence de Nintendo.

Sega

Aussi discret, Sega ne présente pas grand-chose de nouveau, si ce n'est quelques nouveaux jeux et un nouveau système sur leur atout Genesis (Megadrive en Europe). On y parle quand même du lecteur CD de la Megadrive, pour dire qu'il était dévot. Ce dernier peut en effet charger les données pendant qu'un jeu continue, ce qui permet de jouer à Dragon's Lair

Nintendo

Encore moins présent que Sega, seules quelques allusions à de nouvelles cartouches sur console 8-bits, et une démonstration d'un jeu éducatif (avec comme thème, la rue Sébastien), offrant une graphie visuelle correcte, nous ont été révélés. Rien sur le Super Famicom ou sur de nouvelles expériences, si ce n'est la confirmation de la rumeur, comme quoi un lecteur CD serait très vite disponible pour la console Super Famicom.

se trois mois après. D'ores et déjà, de nombreux produits sont prêts ou en voie de finition (25 seront fins en janvier, plus de 100 au mois de juin). Là encore, les compagnies vont utiliser les 540 Mégabits (environ 620 disquettes Amiga classiques) du disque laser pour mélanger paroles, musiques, images vidéo et dessins animés. Une grande partie des produits à venir sont de type éducatif ou professionnel, dictionnaires, universités, annuaires, manuels, valises d'exposition. Mais, rassurez-vous, côté jeux, nous ne sommes pas en reste, de nombreuses compagnies développent des produits pour cette machine.

LE CDTV

Il était possible de voir sur le stand Commodore essentiellement le CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) pour ceux qui ne connaissent pas, un nouveau système interactif incorporant les capacités d'un Amiga et celles d'un CD-Rom, pour environ 700€. Le CDTV n'est le gros ordinateur annoncé pour le début de l'année prochaine, et dont la présentation officielle se fera en janvier 1989, au CES de Las Vegas (la conférence sera live deux



CD-I PHILIPS

Philips annonçait la sortie de son CD-I pour l'automne 1989, avec 25 produits, et plus 45 autres d'ici la fin de l'année 1991, pour un prix avoisinant les 1000\$. Parmi les produits prévus, citons Wings (Carnegie), Dark Castle, Dingo, Vix, Unlimited, Space Lords, Hot Spot, Sagan's Chase..., et au moins un jeu basé sur Dragons et Dragon. Le moyen de contrôler les "logiciels" est par l'intermédiaire d'un système de télécommande, avec une dizaine de boutons et une sorte de manivelle (cf. photo), qui permet de cliquer sur des lettres.

Il faut rappeler que le CD-I, utilise la technologie laser pour intégrer un élément interactif aux capacités classiques d'un CD. Il est donc possible de lire audio, vidéo, graphismes et textes sur un même support. Sachant que 6% du disque est nécessaire pour reproduire la voix humaine, il reste suffisamment de place pour incorporer dessins animés, textes et digitalisations, et même le tout avec interactif.

En démonstration, étaient présentés

"A Vail to Seaside Street", un logiciel éducatif, permettant aux enfants de se familiariser avec les lettres et les chiffres. Tout est proposé sous forme de dessins animés. Lorsque vous entrez dans une adresse, vous pouvez par exemple cliquer sur la télévision. Après un aperçu vidéo de zéro sur cela-ci, vous pouvez choisir une des trois chaînes, une très chère et une programme d'été. Le tout bien sûr, avec des voix digitalisées et des musiques d'excellente qualité.

"Cartoon Aukebor" est un autre logiciel éducatif, avec tout un dessin animé à voir, et si vous préférez, des musiques à écouter. Mais ce n'est pas tout. A tout moment vous pouvez arrêter le dessin animé, mettre en animé, et même recolorer les personnages ou les décors. Le dessin animé continuera alors avec les nouvelles couleurs. C'est magnifiquement bien fait, et ces produits semblent annoncer la véritable naissance des logiciels éducatifs.

"Scap Opera", est le premier "amateur de disque" du genre. Il

PRENEZ LE PETIT TOM PAR LA MAIN
ET PARTEZ A LA RECHERCHE
DE SA MÈRE DANS CETTE
PALPITANTE ARCADE/AVENTURE

TOM and the ghost



Une conception très originale
d'une excellente jeuette
et d'une réalisation soignée.

Un jeu d'inspiration
qui vous devez vous en
bien d'un jeu d'habileté.

ST - PC - AG

UBI SOFT

Entertainment Software

8-10, rue de Valmy 93100 Montreuil-Sous-Bois

Tél. : 16.1.48.57.65.52



s'agit en fait d'un véritable film, dans lequel vous essayez de faire connaissance avec une des têtes charmantes réelles accordées au comptoir d'un bar. Après avoir choisi votre "voiture", vous avez le choix entre plusieurs phrases pour l'aborder. Le film se poursuit alors, et vous commencez à sélectionner minutieusement vos phrases. En fait, le plupart du temps, votre héros va se solder par une gifle, une raclée, ou par l'intervention du videur. Premier film interactif qu'il n'est pas donné de voir, j'avoue avoir été complètement conquis (je n'étais plus par le sujet que par le reste d'ailleurs). C'est amusant, bon, pas très intéressant soit, mais les conversations se font bien sûr de vive voix (et en anglais) et le résultat est très sympa. "Action Adventure", ou comment faire son cinéma un clip.

LES CD-ROMS

Il faut bien voir que l'intérêt de tout les produits CD-Rom, CD-V, CDI est d'être très facilement transportable d'une machine sur une autre. En effet, la partie code machine pour chacun des supports ne représente qu'une toute petite partie de l'ensemble des produits. C'est pourquoi les compagnies adoptant leurs produits sur pratiquement toutes les machines utilisent la technologie des disques laser. Les CD-Roms sont désormais couramment employés pour Macintosh, PC (et Fintown) pour proposer des logiciels interactifs de qualité. Des sociétés telles que Microsoft, Apple, Comshare, IBM, NEC, Lynxsoft, Sierra On-Line, Cinemas, Mediasoft, Tiger Media, Interplay proposent déjà de nombreux produits, et annoncent pour l'année à venir de plus en plus de matériel CD-Rom et de logiciels.



MEDIAWARE

Un des tous premiers du genre fut *Comic Quest*, un "jeu" dans lequel vous déplacez un petit extraterrestre à travers tout un monde imaginaire, avec des effets spéciaux, des effets de zoom et de rotation d'angle de vue assez incroyables. Le jeu était accompagné de dialogues et de musique superbement digitalisés, exploitant les possibilités audio des CD. Le plus amusant était le fait que vous pouviez discuter sur n'importe quel élément du décor, une petite animation répondant à votre geste. *Manhole*, jeu dans le même genre, est lui aussi proposé en CD pour Macintosh.

GOZZA



THE ULTIMATE SOCCER CHALLENGE IS ABOUT TO ...KICK OFF!!



AVAILABLE ON: Commodore Amiga, IBM PC and Compatibles, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC+, Amstrad GX 4000 & Spectrum

EMPIRE SOFTWARE: Tél: (1) 45 09 19 99



logiciels de jeux et des éducateurs seront commercialisés, rendant cette machine supportable de l'avis du maître dans les lycées. D'ailleurs, ergonomique, facile d'utilisation, ce système fait en effet plus penser à un livre universel qu'à autre chose. Vous pouvez cependant contacter Commodore à votre chaîne hifi, à un téléphone, à un crier, à une imprimante, à un modem... pour le transformer en compatible PC (les accès fournis sur PC fonctionnent aussi sur Commodore). C'est technique, un écran

Les télévisions interactives

Quelques systèmes sont déjà distribués aux USA et au Canada. Les premiers commercialisés concernent essentiellement l'Amérique, les écoles et universités, et les entreprises. Désormais, les systèmes de télévision interactive sont en train d'envahir les lycées américains. Présentons rapidement un de ces systèmes, qui est en cours d'installation en Angleterre, malgré la faible succès de la télévision câblée chez nos amis d'outre-Manche.

Videoway de chez Videotron

Cet appareil permet d'accéder au système de télévision interactive, pour les possesseurs de TV satellite ou câblée. Vous pouvez dans un premier temps utiliser de nombreux services "classiques". Le téléscripteur pour sélectionner tout ce que vous voulez par des catalogues informatiques, des bases de données pour obtenir des renseignements sur tous les sujets (encyclopédies, actualité, météo...), le courrier électronique pour communiquer avec d'autres personnes, les programmes TV pour connaître les horaires et même programmer votre magnétoscope, ou encore les renseignements géographiques... En fait, vous retrouvez presque toutes les possibilités et services du Minitel, sauf que tout est filaire, présenté par une pomme, ce qui rend tous ces services beaucoup plus intéressants. Présents que les temps d'accès aux informations sont quasiment instantanés, contrairement au Minitel. Vous pouvez aussi télécharger des jeux pour vous défendre un peu (80 pour l'instant), certains vous opposent même à un héros (le Black Jack, ou Peter...) en temps réel. De même, pour certaines données et fichiers, vous pouvez faire des choix qui influenceront le fin de

VGA en 16 millions de gris avec une résolution de 640x480, pour le texte. Un petit écran couleur en 480x240, pour tout ce qui est film, photo, dessins... Une quarantaine d'écrans accessibles grâce à une échelle de joystick améliorée et deux haut-parleurs de très grande qualité rendent cet appareil réellement très convivial. Le prix, environ 4500 \$ (soit 23000 francs), n'est pas encore définitif, et devrait sérieusement baisser d'ici sa commercialisation.

programme en conséquence. Le type d'écran le plus classique est du type "jeu vidéo", où le téléscripteur sert à répondre à des questions concernant divers sujets, et gagner des prix. Une autre possibilité, assez intéressante sur certains sélections de variétés et surtout des résumés de matchs de basket-ball, de football... est le choix que vous pouvez faire de la caméra qui transmettra l'événement. Le téléscripteur n'est plus obligé de supporter les tentatives du téléspectateur, et il peut choisir parmi quatre caméras, suivant ses préférences. Le téléscripteur n'est plus uniquement passif, il peut intervenir dans une certaine mesure sur ce qu'il voit.

Commodore

L'Amiga 3000 étant lui aussi présente, une machine professionnelle très puissante. Des haut-parleurs dédiés à l'Amiga, une ou deux fois son niveau sonore. L'Amiga de 14 pouces (Amiga, MDA, Hercules, VGA, Super VGA) était aux yeux amnésiques.

Autre nouveauté, le système multimédia, AmigaVision. Ce logiciel assez exceptionnel permet aux possesseurs d'un Amiga (avec un écran 1 mégapixel ou à moins un disque dur), d'utiliser ou mieux les capacités audio et vidéo de leur ordinateur. Vous pouvez facilement créer vos propres images et enregistrement d'images, pour valoir un produit, créer un logiciel éducatif.

DEMAIN, C'EST POUR QUAND ?

Il faut savoir que toutes les dates annoncées pour l'instant correspondent au marché américain, de même pour les prix. L'Europe, et plus spécialement la France, devrait sérieusement attendre quelques mois supplémentaires, pour bénéficier de cette révolution technologique. De même, le problème de la production des produits en français n'est pas encore réglé. Il est certain que, pour ce qui est des logiciels éducatifs ou de formation, cela ne posera pas de gros problèmes, mais pour les jeux la question demeure.

Télespectateur, toutes ces nouveautés sont merveilleuses, avec de véritables films ou dessins animés interactifs, le tout avec de vrais voix et des musiques de la qualité des CD actuels. Mais attention, ne jetez pas encore vos micros à la poubelle, car ils semblent installés à long terme, et ont encore de belles années devant eux.

ÊTES-VOUS ASSEZ VIRIL POUR PORTER LE BADGE ESWAT ?

Disponible sur Commodore 64/128, Amstrad Cobalt et Disquette, SPECTRUM Casseuse, AMIGA & ATARI ST.

U.S. Gold France, 86560 Valbonne, Tél. 01 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 Micromania.

MONDES VIRTUELS ET CYBERSPACE

Une partie de l'interactivité 90 était consacrée aux applications dans le domaine des loisirs informatiques ou non du Cyberspace et des mondes virtuels. Un sujet dément qui laisse présager un futur fabuleux pour les jeux!

Les mondes virtuels sont des mondes imaginaires certes, mais grâce aux progrès technologiques il est désormais possible de leur donner une réelle consistance. Vous ne vous contentez plus de voir un héros débattant dans les osiers d'un mystérieux château et de le diriger, vous êtes vous-même dans ce mystérieux endroit.

Déjà, avec le Power Glove et le casque optique pour la console Nintendo, un nouveau pas avait été franchi dans le domaine de l'interaction du joueur sur le logiciel. Il ne s'agissait en fait que des modèles simplifiés de deux systèmes centrifugationnaires existant déjà: le "Data Glove" et le "Eye Phone" mis au point par VPL Research, une société californienne.

"Eye Phone" est un casque ultraléger, ressemblant à des lunettes futuristes, avec deux écrans couleur à cristaux liquides (un pour chaque œil), avec des "lentilles grand angle", qui permettent d'occuper la totalité du champ de vision du joueur avec des images à 3D en mouvement. Il faut ajouter à cela un système électronique décodant les mouvements de la tête, un ordinateur qui agit alors automatiquement ce que vous "voyez". Ainsi par exemple, en levant la tête, vous verrez dans votre champ de vision le plafond, un objet qui passe dans le ciel. Un microphone et deux écouteurs permettent d'assurer l'échange de communication audio entre le joueur et l'ordinateur. Il suffit de



donner des ordres simples par l'intermédiaire du micro. Les bruits et les musiques ambients directement aux décors au stéréo. Mais ce n'est pas tout, des senseurs détectent en permanence les corrections musculaires du visage, permettent de faire des appels au programme en fonction des réactions émotionnelles du joueur! "Data Glove" est un système compatible au Power Glove, à la passerelle dix. Le gant incorpore des fibres optiques qui permettent de détecter les mouvements des doigts à la main, pour que le programme puisse les interpréter et envoyer les données appropriées à l'écran. Le plus incroyable vient de l'ajout du gant, associant des stimulateurs tactiles, qui font que lorsque vous prenez un objet dans un monde virtuel, vous le percevez physiquement. Vous allez maintenant rendre votre main pour prendre un objet et ressentez vos doigts autour de ce que vous voyez comme un objet, alors qu'un observateur vous voit dans un accoutrement étrange, être des gestes dans le vide qui n'ont pour lui aucun sens. Vous êtes dans un monde qui n'existe que pour vous, mais suffisamment crédible et palpable pour que vos sens et votre esprit soient stupéfiés. Voici ce que sont les mondes virtuels... Ils constitueront sans aucun doute les jeux de demain, mais nous en sommes encore bien loin!

CARTHAGE



CARTHAGE

Un jeu d'Action et de Stratégie

En tant que héros Carthaginois, vous devez non seulement repousser l'invasion Romaine en développant des stratégies appropriées mais aussi assurer la logistique de vos armées en parcourant le pays avec votre char.

Étudiez les cartes détaillées de l'Afrique du Nord et zoomez sur vos troupes pour mettre en place vos stratégies. Décidez lesquelles de vos armées ont besoin d'argent et attrapez les rînas de votre char pour une telle course en 3D. Attention, car les garnisons Romaines tenteront tout pour vous barrer le passage.

Revivez l'épopée des Guerres Puniques à travers ce fantastique jeu de stratégie qui intègre d' uniques séquences d'arcade-action!

Photos d'écran de la version Amiga
LE VOIR POUR LE CROIRE



PSYGNOSIS
BP 114
VALBONNE
SOPHIA ANTIPOLIS
TEL: (15) 92 04 36 00



BATTLETECH CENTER

Ce centre est une première application des mondes virtuels dans le domaine du jeu. Nous étions donc obligés de vous le présenter, histoire de vous faire baver un peu...

Le 1er août 1990, à Chicago aux USA, s'est ouvert le premier centre BATTLETECH, un parc d'attraction révolutionnaire, permettant à certains visiteurs de participer à une aventure interactive les plongeant dans un monde virtuel futuriste. Des entrées dans le centre, vous êtes plongés dans l'ambiance, avec des décors relevant des classiques de la science-fiction (Starwars, Galactica...). Un peu partout, des écrans qui retracent les dernières nouvelles du monde, inspirés par le jeu de rôle et les dessins animés Battletech, ainsi que des scènes présentant le monde hyper-évolué. Le centre de Commande (justement dit le réacteur), ainsi que les boutiques et le bar, sont complètement intégrés aux décors futuristes. Vous pouvez y acheter des tickets pour partir en simulation, livres, bandes dessinées, vidéos... et même acheter un verre en regardant sur un écran les performances des joueurs situés. Sur le pont d'observation, des films présentent aux futurs joueurs le monde dans lequel ils vont jouer, la situation politique, économique et militaire. Enfin, sur le pont d'embarquement, les huit joueurs se voient expliquer leur mission, choisie suivant votre niveau, parmi plusieurs scénarios. Ils peuvent se renseigner sur le terrain, sur les véhicules (des Méchwarriors essentiellement) amis et ennemis, sur les conditions météo... après quoi ils choisissent leur type de robot. Les huit joueurs sont alors séparés en deux équipes, et ils ont dix minutes pour élaborer des tactiques de combat. Après quoi, commence le véritable



SO REAL YOU CAN SMELL THE SMOKE

QUAND LA SIMULATION DEPASSE LE REEL...!!

PROGRAMME
ET MANUEL
EN FRANÇAIS

"PAGE 26 - ECI MERE 73 - COMPTER-RESEAU DES OPERATIONS - 5 TANKS T10 - AVANCEMENT EN DIRECTION DE L'EST - FIN DE LA COMMUNICATION."

Le Capitaine Sean Bannon tourna son regard vers la droite. L'ennemi ne pouvait être que dans cette direction, sur la colline, à une distance de 2200 mètres. Toutes les opérations d'entraînement et de préparation étaient maintenant terminées. L'Equipe Yankee allait enfin savoir si le jeu en valait vraiment la chandelle...

Team Yankee a été conçu pour tester vos capacités stratégiques de dirigeant.

Vous contrôlez 4 bataillons de chars que vous pouvez visualiser simultanément à l'écran.

Vous disposez d'une carte d'entraînement reproduisant le champ de bataille, d'une visualisation en 3D, et d'un écran d'infos reproduisant la performance de chaque véhicule d'un bataillon. Des informations confidentielles de guerre vous sont divulguées pendant le jeu.

Team Yankee est un jeu de stratégie en temps réel. Vous contrôlez 4 unités de chars à l'aide d'une vue par ordinateur permettant de visualiser l'évolution de vos troupes. Vous avancez sur un champ de bataille en 3D où les ennemis peuvent vous tendre de nombreux pièges.

Restez sur vos gardes... Déclenchez la colline 214 face aux attaques ennemies, protégez le Fossé Gap, puis passez à l'attaque dans la forêt.

5 scénarios de guerre géniaux inspirés du roman à grand succès.



Team Yankee est une simulation hyper-réaliste de chars. Différents scénarios de guerre vous sont proposés. Contrôlez l'action de 4 unités de chars à l'aide d'une vue par ordinateur permettant de visualiser l'évolution de vos troupes.

Vous avancez sur un champ de bataille en 3D où les ennemis peuvent vous tendre de nombreux pièges. Restez sur vos gardes... Déclenchez la colline 214 face aux attaques ennemies, protégez le Fossé Gap, puis passez à l'attaque dans la forêt.

Team Yankee est un jeu de stratégie en temps réel. Vous contrôlez 4 unités de chars à l'aide d'une vue par ordinateur permettant de visualiser l'évolution de vos troupes.

Vous avancez sur un champ de bataille en 3D où les ennemis peuvent vous tendre de nombreux pièges. Restez sur vos gardes... Déclenchez la colline 214 face aux attaques ennemies, protégez le Fossé Gap, puis passez à l'attaque dans la forêt.

Team Yankee est un jeu de stratégie en temps réel. Vous contrôlez 4 unités de chars à l'aide d'une vue par ordinateur permettant de visualiser l'évolution de vos troupes.



simulation. Chaque joueur pénètre dans son "cockpit", s'installe sur son siège et ferme la porte. Il est alors complètement isolé du monde, mais à part un micro qui lui permet de communiquer avec les trois autres membres de son équipe. En face de lui un écran couleur 60 cm qui lui transmet une vue en 64000 couleurs (soit 16 millions), avec une résolution de 320 sur 200, du monde extérieur. En dessous de cet écran principal, vous trouvez un "petit" radar (320 sur 200 en 16 couleurs, choisies parmi 4096), qui vous indique la position de vos ennemis, les dégâts que vous avez subis, les problèmes de surchauffe, plus diverses informations en temps réel. Quatre haut-parleurs entourent le joueur, ce qui assure une restitution de tous les

sons dans le cockpit, avec un effet Surround absolument remarquable, sans oublier une excellente qualité. Pour diriger votre Mechwarrior vous avez deux pédales pour conduire votre machine, une manette à gauche pour avancer et reculer, une à droite pour tout ce qui est gestion des armes (sélection, tir...), s'orientent dans huit directions, avec trois boutons. En plus, de nombreux boutons (60 différents, entièrement reconfigurables par le joueur) et voyants (plus de 128, de part et d'autre des deux écrans, derrière aux habitués la possibilité d'affiner leur maîtrise du robot. Après quelques minutes qui laissent aux joueurs le temps de comprendre le maniement du Mechwarrior, commence la véritable bataille en temps réel, avec des ennemis qui vous



Ride

A vos marques, prêts, ... partez!!

Il y a une chose à dire à propos de ce jeu : il est vraiment très amusant. Il est vraiment très amusant.

C'est aussi le meilleur jeu de simulation de moto que vous avez jamais joué. C'est vraiment très amusant.

Il y a une chose à dire à propos de ce jeu : il est vraiment très amusant. Il est vraiment très amusant.

C'est aussi le meilleur jeu de simulation de moto que vous avez jamais joué. C'est vraiment très amusant.

Il y a une chose à dire à propos de ce jeu : il est vraiment très amusant. Il est vraiment très amusant.

C'est aussi le meilleur jeu de simulation de moto que vous avez jamais joué. C'est vraiment très amusant.

Il y a une chose à dire à propos de ce jeu : il est vraiment très amusant. Il est vraiment très amusant.

C'est aussi le meilleur jeu de simulation de moto que vous avez jamais joué. C'est vraiment très amusant.

Il y a une chose à dire à propos de ce jeu : il est vraiment très amusant. Il est vraiment très amusant.

C'est aussi le meilleur jeu de simulation de moto que vous avez jamais joué. C'est vraiment très amusant.

Il y a une chose à dire à propos de ce jeu : il est vraiment très amusant. Il est vraiment très amusant.

C'est aussi le meilleur jeu de simulation de moto que vous avez jamais joué. C'est vraiment très amusant.

Il y a une chose à dire à propos de ce jeu : il est vraiment très amusant. Il est vraiment très amusant.

C'est aussi le meilleur jeu de simulation de moto que vous avez jamais joué. C'est vraiment très amusant.

Il y a une chose à dire à propos de ce jeu : il est vraiment très amusant. Il est vraiment très amusant.

C'est aussi le meilleur jeu de simulation de moto que vous avez jamais joué. C'est vraiment très amusant.

Il y a une chose à dire à propos de ce jeu : il est vraiment très amusant. Il est vraiment très amusant.

C'est aussi le meilleur jeu de simulation de moto que vous avez jamais joué. C'est vraiment très amusant.

Il y a une chose à dire à propos de ce jeu : il est vraiment très amusant. Il est vraiment très amusant.



M I N D S C A P E

surprennent par derrière, des messages de détresse de vos compatriotes, des missiles qui dans quelques secondes vont vous pulvériser si vous ne réagissez pas, une maison qui explose à dix mètres de vous... Bref, c'est l'enfer, mais surtout c'est hyperréaliste et prenant (mais pour une durée de 10 minutes seulement) comme jamais avant ni ne l'a été, imaginez que chacun des cockpits renferme un superordinateur avec 15000 images en mémoire, 34,5 Mégas de Ram (octets) jusqu'à 150, des processeurs et coprocesseurs pour tout ce qui est animation, rotation, distorsion des images, 26 cartes mémoires PC. Toutes ces puissantes technologies assurent une restitution hyperréaliste et hyperinteractive du monde futuriste Starflight, les joueurs se prenant complètement à ce qui "reste" en fait un jeu vidéo. Les participants ont entre 17 et 35 ans en moyenne, et il faut de vous dire que le succès remporté par ce centre est assez phénoménal. Premier centre d'attraction interactif de ce genre. Il ne fait aucun doute qu'il faut que le premier d'une longue liste. D'autant plus que la conception même de ce centre permet de changer assez facilement les données et donc le type de jeu, les constructeurs ayant prévu une rapide évolution dans ce type de centre. Espérons que l'Europe ne sera pas oubliée, car toute le voyage jusqu'aux USA pour participer à ce genre d'expérience reste une solution un peu trop coûteuse.



ALLIANCE LOISIRS

Le temple
de la console de jeux

Vous présente
toutes sa gamme
de consoles et
jeux chez ses
adhérents loisirs

Magnifique assorti de
jeux de 0 h à 15 h
seulement aux prix
de 15 à 23 francs

Plus de
20 modèles de consoles,
1000 cartouches
en stock permanent !

REMISE 10 %
Adhérents Club

SEGA 8 BITS

Console	850 F	32F	CODE SAUL	750	ELMOL EXPANS	30	MAHA	30	ROCKY	300	VIOLANTE	300
Module Hyper	650 F	32F	COULEUR GRAPH	300	COULEUR AS	300	PHYSIO H&S	300	SLAY SHOT	300	WORLD GAMES	300
Super Hyper	250 F	32F	KAYAKBALL	300	OPARITE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE II	300	WORLD BOSSER	300
		32F	NOUVEAU	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE III	300	WORLD BOSSER	300
		32F	BLACK NUT	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE IV	300	WORLD BOSSER	300
ACTON FORTER	300	32F	CALIFORNIA JAMES	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE V	300	WORLD BOSSER	300
AFTER BURNER	300	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE VI	300	WORLD BOSSER	300
ALEX 800	300	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE VII	300	WORLD BOSSER	300
ALEX 800	300	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE VIII	300	WORLD BOSSER	300
ALEX 800	300	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE IX	300	WORLD BOSSER	300

Gameboy Intère



AMSTRAD GX 4000 990 F

NEO-GEO SNK

CONSOLE	3410 F	32F	CODE SAUL	750	ELMOL EXPANS	30	MAHA	30	ROCKY	300	VIOLANTE	300
AMSTRAD GX 4000	1990 F	32F	COULEUR GRAPH	300	COULEUR AS	300	PHYSIO H&S	300	SLAY SHOT	300	WORLD GAMES	300
AMSTRAD GX 4000	1990 F	32F	KAYAKBALL	300	OPARITE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE II	300	WORLD BOSSER	300
AMSTRAD GX 4000	1990 F	32F	NOUVEAU	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE III	300	WORLD BOSSER	300
AMSTRAD GX 4000	1990 F	32F	BLACK NUT	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE IV	300	WORLD BOSSER	300
AMSTRAD GX 4000	1990 F	32F	CALIFORNIA JAMES	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE V	300	WORLD BOSSER	300
AMSTRAD GX 4000	1990 F	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE VI	300	WORLD BOSSER	300
AMSTRAD GX 4000	1990 F	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE VII	300	WORLD BOSSER	300
AMSTRAD GX 4000	1990 F	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE VIII	300	WORLD BOSSER	300
AMSTRAD GX 4000	1990 F	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE IX	300	WORLD BOSSER	300

PC ENGINE

CONSOLE	3410 F	32F	CODE SAUL	750	ELMOL EXPANS	30	MAHA	30	ROCKY	300	VIOLANTE	300
PC ENGINE	1990 F	32F	COULEUR GRAPH	300	COULEUR AS	300	PHYSIO H&S	300	SLAY SHOT	300	WORLD GAMES	300
PC ENGINE	1990 F	32F	KAYAKBALL	300	OPARITE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE II	300	WORLD BOSSER	300
PC ENGINE	1990 F	32F	NOUVEAU	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE III	300	WORLD BOSSER	300
PC ENGINE	1990 F	32F	BLACK NUT	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE IV	300	WORLD BOSSER	300
PC ENGINE	1990 F	32F	CALIFORNIA JAMES	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE V	300	WORLD BOSSER	300
PC ENGINE	1990 F	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE VI	300	WORLD BOSSER	300
PC ENGINE	1990 F	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE VII	300	WORLD BOSSER	300
PC ENGINE	1990 F	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE VIII	300	WORLD BOSSER	300
PC ENGINE	1990 F	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE IX	300	WORLD BOSSER	300

GAMEBOY

CONSOLE	3410 F	32F	CODE SAUL	750	ELMOL EXPANS	30	MAHA	30	ROCKY	300	VIOLANTE	300
GAMEBOY	1990 F	32F	COULEUR GRAPH	300	COULEUR AS	300	PHYSIO H&S	300	SLAY SHOT	300	WORLD GAMES	300
GAMEBOY	1990 F	32F	KAYAKBALL	300	OPARITE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE II	300	WORLD BOSSER	300
GAMEBOY	1990 F	32F	NOUVEAU	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE III	300	WORLD BOSSER	300
GAMEBOY	1990 F	32F	BLACK NUT	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE IV	300	WORLD BOSSER	300
GAMEBOY	1990 F	32F	CALIFORNIA JAMES	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE V	300	WORLD BOSSER	300
GAMEBOY	1990 F	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE VI	300	WORLD BOSSER	300
GAMEBOY	1990 F	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE VII	300	WORLD BOSSER	300
GAMEBOY	1990 F	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE VIII	300	WORLD BOSSER	300
GAMEBOY	1990 F	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE IX	300	WORLD BOSSER	300

MEGADRIVE

Console + 2 jeux 1890 F

Megadrive + manette 2290 F

CONSOLE	3410 F	32F	CODE SAUL	750	ELMOL EXPANS	30	MAHA	30	ROCKY	300	VIOLANTE	300
MEGADRIVE	1990 F	32F	COULEUR GRAPH	300	COULEUR AS	300	PHYSIO H&S	300	SLAY SHOT	300	WORLD GAMES	300
MEGADRIVE	1990 F	32F	KAYAKBALL	300	OPARITE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE II	300	WORLD BOSSER	300
MEGADRIVE	1990 F	32F	NOUVEAU	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE III	300	WORLD BOSSER	300
MEGADRIVE	1990 F	32F	BLACK NUT	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE IV	300	WORLD BOSSER	300
MEGADRIVE	1990 F	32F	CALIFORNIA JAMES	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE V	300	WORLD BOSSER	300
MEGADRIVE	1990 F	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE VI	300	WORLD BOSSER	300
MEGADRIVE	1990 F	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE VII	300	WORLD BOSSER	300
MEGADRIVE	1990 F	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE VIII	300	WORLD BOSSER	300
MEGADRIVE	1990 F	32F	CHANGING	300	CRISTE D&S	300	PHYSIO H&S	300	SCRAMBLE IX	300	WORLD BOSSER	300

REPRISE ANTICHEN CONSOLES

ATARI, MINICOM, COLECO, VECTRIX

* 1 jeu 10 à 20 francs minimum de 5000 F

DISQUETTES 3 1/2" 5 1/4" 5 1/8" 5 1/4"

par 10 à 2,50 F par 100 à 3,50 F par 1000 à 5,50 F

LYNX

CONSOLE 1390 F

MANETTE 250 F

DISQUETTES 3 1/2" 5 1/4" 5 1/8" 5 1/4"

par 10 à 2,50 F par 100 à 3,50 F par 1000 à 5,50 F

Livraison sous 24 h en Colissimo Express

VENTE PAR CORRESPONDANCE à "dresser uniquement à :
ALLIANCE
VPC
BP 105
75749 PARIS CEDEX 15

TITRES CONSOLE PRIX NOM ADRESSE CODE POSTAL VILLE TEL. N° Carte Dinde Signature Date d'expiration

Participation aux frais de port et d'emballage * 10 F * 10 F à payer

Préférence : ☐ 10 F ☐ 20 F ☐ 30 F ☐ 40 F ☐ 50 F ☐ 60 F ☐ 70 F ☐ 80 F ☐ 90 F ☐ 100 F ☐ 110 F ☐ 120 F ☐ 130 F ☐ 140 F ☐ 150 F ☐ 160 F ☐ 170 F ☐ 180 F ☐ 190 F ☐ 200 F ☐ 210 F ☐ 220 F ☐ 230 F ☐ 240 F ☐ 250 F ☐ 260 F ☐ 270 F ☐ 280 F ☐ 290 F ☐ 300 F ☐ 310 F ☐ 320 F ☐ 330 F ☐ 340 F ☐ 350 F ☐ 360 F ☐ 370 F ☐ 380 F ☐ 390 F ☐ 400 F ☐ 410 F ☐ 420 F ☐ 430 F ☐ 440 F ☐ 450 F ☐ 460 F ☐ 470 F ☐ 480 F ☐ 490 F ☐ 500 F ☐ 510 F ☐ 520 F ☐ 530 F ☐ 540 F ☐ 550 F ☐ 560 F ☐ 570 F ☐ 580 F ☐ 590 F ☐ 600 F ☐ 610 F ☐ 620 F ☐ 630 F ☐ 640 F ☐ 650 F ☐ 660 F ☐ 670 F ☐ 680 F ☐ 690 F ☐ 700 F ☐ 710 F ☐ 720 F ☐ 730 F ☐ 740 F ☐ 750 F ☐ 760 F ☐ 770 F ☐ 780 F ☐ 790 F ☐ 800 F ☐ 810 F ☐ 820 F ☐ 830 F ☐ 840 F ☐ 850 F ☐ 860 F ☐ 870 F ☐ 880 F ☐ 890 F ☐ 900 F ☐ 910 F ☐ 920 F ☐ 930 F ☐ 940 F ☐ 950 F ☐ 960 F ☐ 970 F ☐ 980 F ☐ 990 F ☐ 1000 F

COMPAGNIES ETRANGERES

ACCESS

La compagnie américaine, dont les produits sont actuellement distribués par US Gold en Europe, sortira très prochainement une simulation de golf très poussée, encore inédite que Leader Board, mais utilisant surtout les possibilités VGA des compatibles PC. Nommée Linka, cette simulation possède des graphismes réalistes et d'un réalisme étonnant qui, allés au système sonore RealSound, devraient faire de ce jeu LA référence en matière de golf. Admirez les photos ! Enfin, Countdown est un jeu dans le lignage de Mean Street, mais s'annonçant être un jeu d'aventure encore meilleur : il devrait sortir l'année prochaine sur PC.



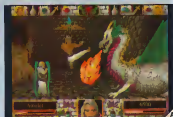
ACTIVISION

Deuteros, le suite de Millennium 2.2, dont nous vous parlons dans notre précédent numéro, sortira l'automne sur Amiga, PC et ST en janvier.



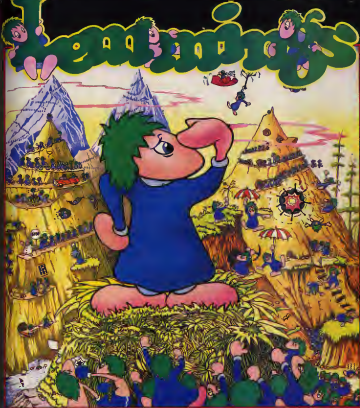
ACCOLADE

Le mois prochain, vous devriez enfin être en mesure de tester Elvira: Mistress Of The Dark. Depuis le temps que nous annonçons le jeu, il serait temps qu'il sorte pour de bon ! Il semble que décembre soit la bonne date, sur Amiga, PC et ST. Sans quoi Strategic devrait également arriver sur Amiga et PC, plus des adaptations Amiga d'Albedo, Jack Nicklaus... Gunbow et Star Control. En janvier, viendront les adaptations Amiga de Search For The King et Altered Destiny, et les premiers scénarios pour Test Drive 3.



AVATAR CONSULTING

Cette compagnie américaine, totalement inconnue, commercialisera bientôt un jeu nommé Heart Of The Dragon, jeu d'arcade/aventure prévu uniquement pour Amiga après la concrétisation d'un autre souvenir 486e coutant ! Voilà qui devrait ravir les amateurs de jeux d'arcade, et le jeu en lui-même est amusé, et en plus distribué en Europe.



Save the Lemmings and

The second game in the Lemmings series is now available on Amiga, PC and ST.

The first game in the Lemmings series is now available on Amiga, PC and ST.

PSYGNOSIS

PSYGNOSIS - 0800 123 4567

DYNAMIX

L'éditeur américain, dont les jeux sont commercialisés par Sierra-On-Line proposera sous peu Red Baron, une nouvelle simulation de combats de coups d'aéronefs durant la Première Guerre



SYSTEM 3

Ninja Remix est présenté en rubrique preview, mais Last Ninja 3, qui sortira en décembre sur Amiga et ST devrait également faire parler de lui. J'espère parler, graphismes d'exter et intérêt diabolique. Voilà ce qu'on nous promet!



DINAMIC

African Trail Simulator sera disponible d'ici la fin du mois sur PC. Il s'agit d'un simulateur de courses en robes dans le genre de PatoCielar.

mondiale. Des graphiques VGA splendides, de l'action non-stop voilà ce que promet vraiment de longues heures d'émusement sur PC rapidement, puis sur Amiga en 91.

ATTARI ST - AMIGA
IBM PC et compatibles - COMMODORE 64
ATTENTION ! D'ici la version COMMODORE 64 HIGHWAY PATROL
et CHICAGO 90 sont remplacées par GRAND PRIX 500

UBI SOFT
8-10, rue de Vaug
93100 MONTREUIL-BOIS
FRANCE
Tél. (16-1) 48 57 65 57
Fax (16-1) 48 57 07 11

RICK DANGEROUS

CHICAGO

CHICAGO PD
PATROL II

... ..

**CARRIER
COMMAND**

UBI SOFT
Entertainment Software

...Eclatez-vous
avec cette COMPIL
totalement détonnante !
FULL BLAST :
LA COMPILATION CHAM-
PION POUR TOUS LES
DEMONS DE LA SIMULA-
TION ET DE L'ACTION !

UBI SOFT
Entertainment Software

l'expérience dans les FNAC et les meilleurs experts de son

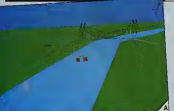
DOMARK

S.T.U.N. Runner, présenté le mois dernier en previews, sera testé dans notre prochain numéro, et sortira courant décembre sur Amiga, PC et ST. Hard Drivin'2 devrait subir le même sort, mais est quant à lui postposé au mois d'été en raison de problèmes.

NAM est une simulation historique retraçant la guerre de Vietnam, oeuvre de l'auteur d'Impetum, et sortira début 91. Il en est de même pour Mig-29 Fulcrum, dont la sortie a été repoussée au début de l'année. Présenté le mois dernier en rubrique previews, ce simulateur de vol s'annonce assez sympathique.

Enfin, en avril, nous aurons droit à 3D Construction Kit, un programme qui permettra de réaliser des jeux d'aventure, d'action ou des simulations utilisant le système Frontscape, encore plus rapide pour l'instant. L'interface semble si incroyable et performante que ce soft sera sûrement utilisé pour tous les 3D également.

Tous ces softs sont prévus pour Amiga, PC et ST.



S
T
D
R
A
G
O
N

STOLEN

MICA

MICA

MICA

INTERET
92%

Le compositeur
des jeux
Lester System

THE SALES GUINNESS
NO LONGER HIDE IT
LONDON SW1W 5SU

Il s'agit d'un jeu de rôle...
C'est une œuvre...
Le jeu est...
Il est...
C'est...
Le jeu est...
Il est...
C'est...
Le jeu est...
Il est...

ELECTRONIC ARTS

Hard Nova est un nouveau jeu pour PC qui devrait sortir courant décembre. C'est un jeu d'aventure spatial, dans lequel vous jouez le rôle d'un mercenaire qui devra constituer une équipe, et accomplir toutes les missions proposées afin de gagner de l'argent. Ni jeu de rôle, ni simulation, Hard Nova s'annonce assez grandiose!



ELECTRONIC ZOO

Nous avons découvert pas mal de projets intéressants chez cette compagnie, et devrions être en mesure de vous les présenter d'un bref aperçu.

En décembre, sortira *Eco Phantom* sur Amiga, PC et ST, qui certains reconnaîtront peut-être comme étant l'ancien Terrarian ennemi pendant bien longtemps chez Microsoft. Le scénario du jeu a changé, mais il s'agit toujours d'exploration et d'action. En décembre, *Orca* arrive sur Amiga seulement. Il s'agit d'un shoot'em up à scrolling horizontal.

Pour janvier, sur Amiga, PC et ST devrait sortir *Trackout Manager League*, un nouveau programme dans lequel vous gèrerez une équipe de football. En janvier également, devrait sortir *Prophecy 2: The Warrior's Wrath*. Toujours pour Amiga et ST, le second volet de ce jeu



s'annonce dans le même genre, avec de nouveaux ennemis et une réalisation un peu meilleure.

Epidemic est un jeu très original, puisqu'il s'agit d'un wargame se déroulant dans un corps humain, et mettant en opposition les

virus et les vacins. Le jeu s'annonce assez sympa, pour Amiga et ST.

C'est *Electronic Zoo* qui possède la licence du jeu de rôle *Warhammer*, et c'est en février qui devrait sortir sur Amiga, PC et ST, *Warhammer Part 1: The Inheritance*. Il s'agit d'un jeu de rôle véritablement assez décent, dans lequel vous pourriez même diriger votre groupe en plusieurs, et continuer à diriger votre partie pendant que l'ordinateur s'occupe des autres! Bref, ça a l'air assez génial!

Magie Garden est un jeu prévu pour Amiga, PC et ST et se veut d'un genre nouveau. Le projet est pour le moment assez secret, mais on sait vaguement qu'il s'agit de s'occuper d'un jardin magique dans lequel il se passe bien des choses!

GRANDSLAM VIDEO

Avant de déposer le bilan, les responsables de Grandslam avaient revendu les droits des films qu'ils avaient achetés à une compagnie nommée Grandslam Video, et qui leur appartenait évidemment. Ou coup, les derniers survivants de Grandslam réapparaissent sous ce label, et on devrait alors voir un nouveau



LE TEMPLE DES COMPILS



ET PLUS DE
20 AUTRES
COMPILS
EN VENTE
PRES DE
CHEZ VOUS

08 CHARLEVILLE: INFORMATIQUE 8 rue de Petit Bois

13 ALBANY: AUCHAN Route de Garmies

13 MARSEILLE: VIRGIN MEGASTORE 74 rue Saint-Tropez

27 EVREUX: PETRIL INFORMATIQUE C.C. Cyprien Massaville

31 PORTET SUR GARONNE: CARREFOUR 88 de l'Echange

33 BORDEAUX: VIRGIN MEGASTORE 1519 Place Gambetta

33 MÉRIGNAC: BOULANGER Route de l'Europe

56 SARAN: HYPERMEDIA Zone Fresh Lois. D14 les 100 Arpent

60 LORIENT: LA BOUTIQUE 17 rue de Port

95 HAZEBROUD: BOULANGER ENIGLES C.C. Engles les Gisors

62 ST OMER: MAMMOUTH C.C. Mammouth route d'Arques Longueasse

65 IDOS: LIBRAIRIE DU MERIDION C.C. Ladere route de l'In

67 VANDERBIE: HYPERMEDIA Route de Senebourg

69 ST PRIEST: AUCHAN ZAC de Champ de Port

73 CHAMBERY: BOULANGER C.C. Chamonix 1097 m des Lanchins

74 ANNECY: AUCHAN Le Bâle de Silling Z.I. de Mandel 3

75 PARIS 9: VIRGIN MEGASTORE 5260 Av. des Champs Elysées

77 TORCY: CONTINENT Route de Crang

77 DAMMARI LES LYS: HYPERMEDIA C.C. Vallées

77 DAMMARI LES LYS: CARREFOUR C.C. Villers ou Bierre RN7

78 CHAMBOURCY: CONTINENT 3M 13

78 PLAISIR LES CLAYES: AUCHAN Route départementale 161

78 PLAISIR: BOULANGER C.C. Plaisir chemin départemental 161

83 LA GARDE: LA BOUTIQUE S.I.A. C.C. Grand Var Est

83 TOULON LA VALETTE: PHONO C.C. de Grand Var

92 PUTEAUX: AUCHAN LA DEFENSE C.C. Les Quatre Temps

93 BONDY: CONFORAMA IND 55 m. Guillier

93 FONTENAY SOUS BOIS: AUCHAN Avenue Charles Guis

94 ORMESSON SUR MARNE: CONTINENT Carrefour de Place Vert

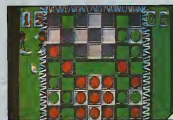
94 RUNGIS: B.H.V. Belle Epave C.C. Rungis Zone Belle Epave

95 ERMONT: CORA Av. G. Percepsen

95 ST BRICE SOUS FORET: CONTINENT Avenue Robert Schuman

VIRGIN

Cette campagne semble confirmer à penser que la France est un pays peuplé de défilés, et continue à ne pas nous envoyer d'informations, de preuves, etc. Fort heureusement, nos contacts américains nous permettent de vous présenter en préviews le magnifique Spirit Of Excellence, et de vous proposer ici des



THALION

L'équipe allemande a bien des projets pour 91. Enchanted Land est un jeu de plateau au scrolling multidirectionnel parlant sur ST, et tout aussi bon sur Amiga. Techniquement décent, le jeu à l'air également sympa à jouer.

A Prehensile Tale est déjà moins impressionnant. Ce jeu de plateau n'est en effet ni très beau ni très prenant, à première vue en tout cas, sur Amiga et ST.

Un peu plus tard, viendront Tower FRA, une simulation dans laquelle vous jouez le rôle d'un contrôleur de l'air. Ce jeu n'est pas un jeu pour Amiga.

Ne Second Prize, annoncé depuis plus d'un an, est dans sa phase finale, et devrait voir le jour bientôt. Le jeu, prévu pour Amiga, PC et ST pour le début d'année, est une simulation de courses en motos futuriste, et devrait surtout compenser le 3D le plus rapide à ce jour...

Un autre jeu en 3D, *Trex Wrecker*, est prévu pour Amiga et ST, c'est une simulation sportive futuriste où vous devez détruire les véhicules ennemis.

Amberstar sera la suite de Dragonflight, mais devrait être bien meilleure au niveau interface et réalisation. Enfin, quatre autres jeux sur lesquels nous n'avons pas eu peu de détails seront également de la fête, et se nomment Calichedon, Ghori Bahie, Aplydye (c'est un shoot'ou'up) et Australien Flowers.

MICROPROSE

Le mois prochain, nous devrions avoir en test *Lightsped* et *Knights Of The Sky*, présentera tous les deux en rubrique previews dans notre précédent numéro. Nous aurons également *Covert Action*, un jeu d'espionnage comportant 4 jeux différents et des missions assez variées. Ces trois jeux ne seront disponibles que sur PC dans un premier temps, *Knights Of The Sky* devant arriver courant 91 sur Amiga et ST.



KRYSA LIS

OCEAN

Mauvaise nouvelle pour tous ceux qui attendaient avec impatience *Epic*. La sortie de ce soft est repoussée jusqu'au mois de mars minimum. L'attente va être encore plus dure ! RoboCop 2 sera testé dans notre prochain numéro, ainsi que *Sin Earth*, la suite de *Sin City* présentée en exclusivité dans notre numéro précédent, qui sera en l'absence terminée sur PC.



SPEEDBALL

2

**BRUTAL
DELUXE**

ST/STE
44(MIG)

UBI SOFT
 100 rue de Vaugoussier
 92220 La Garenne-Montrouge
 France

Costs can be reduced by using the most efficient method. Just as in business, the most efficient method is the one that costs the least.

[illegible]

SPEEDBALL 2 VOUS NE POURREZ PAS VOUS EN PASSER



PSYGNOSIS

Obtus, qui nous vous avions présenté il y a plusieurs mois sous le nom Tempus arrive en décembre sur Amiga, et débute par un ST. C'est un jeu dans le genre de Dungeon Master, mais avec une réalisation à la Psychosis, et des phases d'acide de temps en temps. Très impressionnant, Obsus devrait permettre aux joueurs débutants et à ceux que le jeu de rôle n'attire pas de découvrir le genre!



Carthage, jeu de stratégie possédant quelques phases d'action, devrait lui succéder très rapidement, sur Amiga dans un premier temps. Ces deux jeux seront testés dans notre prochain numéro!



ORIGIN

Le mois prochain, nous vous proposerons le test de Savage Empire, premier jeu de la série World Of Ultima, qui sort en décembre sur PC.



VOUS DEVREZ AVOIR DE L'ADRESSE,

DE L'IMAGINATION, ET HMM... 1.000F*

POUR UNE MACHINE DE 1MEGA.



* 1.000 F sur la base d'une machine pour supporter la mémoire de votre Amiga ou ST de 382 Ko et 1 Mhz.
Et sans payer rien pour acheter la 1 Mega à une fois ou toutes les 1000 F par an.

Il est triste que seuls quelques privilégiés aient jamais l'occasion d'apprécier le chef d'oeuvre de Will Harvey - The Immortal.

Néanmoins, ceux d'entre vous qui ont la chance de disposer d'une machine de 1 Mega ou qui approchent de leur anniversaire et ont vaincu tant de célibataire monstrueusement riche, vont pouvoir se régaler.

Utilisant un angle de trois quarts époustouflant de réalisme, ce jeu vous conduit dans les huit niveaux d'un labyrinthe, à la recherche du professeur Mordmar, depuis longtemps disparu. Dans un univers fait d'intrigue, de trahison, de mystère et d'une violence à vous glacer le sang, vous êtes confronté aux adversaires les plus effroyables que vous ayez jamais redouté de rencontrer.

Enfin, c'est là un défi qu'aucun véritable amateur ne peut se permettre de rater - quel que soit le prix à payer.



Disponible en septembre
1 Mega Amiga
249FF
prix conseillé

ELECTRONIC ARTS

ATARI

Vends Atari 520 STF + écran + manette + souris + nbox soifs le tout 3500F. Écran à Vincent et Marc Golebiewski, 3 rue Charles Lemaire 93440 Nanterre la Hauboul.

Je vous propose des cours d'assemblage sur ST par correspondance pour les débutants. Demander une doc à Cécile Jévalet, 82 rue de l'Université, Paris 7. Tél: 44-44-21-05.

Vends Atari 520 STF DF + moniteur couleur + souris et tapis + jeux originaux. Le tout 3400F. Tél: 42-02-80-79 (demandeur Yves).

Vends Atari 1040 STF 2500F, moniteur monochrome SM 124: 500F. Tél: 46-47-07-30 (je suis).

Vends Atari 520 STF DF + joystick + boîte de rangement + nbox jeux, 3000F. Tél: 90-47-10-41 après 18h.

Stop! Vends Atari 520 STF DF + moniteur couleur + joystick + freeboot + 50 jeux + disquettes originales (sept 89) 4900F, Tél: 47-88-05-05.

Vendé originaux sur ST, liste sur simple demande. Mr Guichard, BP 76, 94520 Thiais (94), 49-67-23-15, demandeur Patrick, laissez message m'en avertir.

Urgent! Vends pour Atari 520 ST-STF le logiciel de musique FM Melody Maker (1... 200) 500F. Adresse au 45-74-98-75.

Stop! Affaire très sérieuse. Vends 520 STF (écran à 1 Mo) + souris + nbox logiciels + manuels 1400F. Tél: 47-32-30-05.

Vends Atari 520 STF lecteur DF + souris + nbox jeux + 2 joystick + nbox nombreuses revues + écran, le tout 3000F. Tél: 42-23-06-04.

Stop! Affaire Côté 1040 STF + freeboot + moniteur couleur Philips + jeux, utilitaires avec boîte de rangement + 4 joystick + nbox livres + revues. 4900F. Tél: à Nicolas dès 19h au 47-85-53-84.

Vds 1040 STF + moniteur couleur 1254 et mono SM 124 + Epson LX 800 + disquettes + ordinateur colorimétrique + 3 joystick + revues + tapis + presse, TBE 6500F. Greg 45-58-52-54 (après 17h) Tél: 31, rue Pireau 93300 Cholet.

Elvès Ingénieur vend Atari 520 STF + moniteur couleur + souris + joystick + utilitaires et jeux, le tout 3800F. Tél: 43-95-91-44.

Vds nbox originaux sur ST, de 30 à 150F. Nouvelles nouveautés des Rick Off 2, Opération Blah, Block Out, Dragons Breath, etc. Appeler André Schumacher au 45-20-69-63.

Vends pour Atari ST lecteur externe TBE sous garantie 700F, harddisque rapide et très performant 300F, interface ST (non compatible STB) 400F, original Shadow of the Beast 120F. Form de port initial. Prix: EMI, Allocations de Bourg, (9250) Deyrzel. Tél: 34-45-15-77 (je suis).

AMIGA

Vds Amiga 500 (version 1.3) TBE + câble parallèle + livres + 10 jeux récents + disquettes vierges + joystick 3200F. Mariange Gallet, 132 rue de Chailieu, 42300 Roinville. réponse assurée.

Vends Amiga 500 + extension, mémoire 512 Ko avec horloge + joystick + jeux. Tél: 42-57-69-38 2750F.

Recherche pour Amiga jeu original (Erebus) ou tout autre rentable. Tél: 96-27-09-89 après 18h. Demandeur Olivier.

Vends Amiga 500 + écran 1084 S + extension A 501 + 2 joystick + jeux originaux (Buckles, P2R, Kick Off II, TV sports, Mémorial...) + logiciels doc-pub, utilitaires, achè de rangement, revues, le tout sous garantie 3000F. Tél: 43-45-35-38 après 18h. Demandeur Hugues.

Vds originaux Amiga F29, Bomber Falcon, Mission 1 et 2, MAF Kick off II, Guerilla, Warship, 888 Attack Sub, Wings, Italy 90, 125F chaque. Tél: 78-75-37-68. Demandeur Tony.

PC

Vends jeux PC 3.5 pouces: Rick Dangerous, Blood Money, Xenon 2, double dragon, Battle chass, Dragons et Dragons, Dragon Ninja, Captain Sledge, et autres (95 à 145F). François au 48-57-30-31.

Urgent! Vends PC 1512 DO, 512K, écran couleur + joystick + souris + nbox jeux, TBE + 6000F à débiter. Tél: 48-84-47-28.

Vds PC 1512 DO couleur + nbox jeux et utilitaires + souris + joystick + docs + revues + emballage d'origine TBE (98) 5000F. Tél: 64-41-10-58 (77h).

Vends Amstrad PC 1512 DO couleur TBE + jeux + utilitaires + joystick + carte jeu + doc + revues 9500F. Tél: 47-70-03-74 après 19h30. Demandeur Yves.

Vends Amstrad PC 2085 VGA 256 couleurs haute résolution + disque dur 20 Mo + nbox jeux, utilitaires, langages, logiciels de travail, à débiter. Tél: 55-32-22-61.

DIVERS

Affaire à saisir. Vds jeux console Nintendo de base + accessoires (packs), 7 jeux, NES advantage, TBE 2000F. Tél: 50-57-50-59.

Nintendo neuve (1 an) + 4 jeux + 2 joystick le tout 1700F. Tél: 85-43-01-18 sur Toulouse si possible.

Vends console Sega + light Phaser 800F, console 30F, 5 jeux, Shenko, Rastan, Galaxy Force, Rambo III, After Burner. 250F plus. Demandeur Gérald au 47-51-91-30. TBE.

Vends console Nintendo + 8 jeux (Zelda 1, Ghost'n goblins 1, Mario bros 1, Wreckman, Castlevania) Plus 3400F, vende 2200F. Tél: à Jean au 78-89-65-42 à partir de 19h30.

Vds console Lynx + 1 jeu 1650F + TDS avec jeu + crayon optique + lecteur cassette 1100F. Olivier Durand 48-84-40-69.

Vends console Neo Geo + 2 jeux. Nam et Borsal garanti 11 mois 8000F. Tél: 76-21-43-51.

LES PETITES ANNONCES SONT OBLIGATOIRES GRATUITES.

Envoyez votre annonce (5 lignes max) à:
Généralité 4, Service Petites Annonces
19 rue Négociateur Moreau
75010 Paris

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC, 92, 83
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

Offre n° 1	Offre n° 2	Offre n° 3	Offre n° 4	Offre n° 5
ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator 490 F	ATARI 130 XE + Lect K7 + Imprimante 1027 790 F	ATARI 520 STE 512K Lect DF + 50 Disquettes 2900 F	ATARI 520 STE écran + 1M Ram + 50 Disquettes 3290 F	ATARI 1040 STE Lect DF Parallèle + 100 Disquettes 3990 F
Offre n° 6	Offre n° 7	Offre n° 8	Offre n° 9	Offre n° 10
ATARI 520 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack nu choix 5290 F	ATARI 1040 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack nu choix 5990 F	ATARI 520 STE 1 M Ram, M Couleur HR + 1 Pack nu choix 5490 F	AMIGA 500 M Couleur HRB + 1 Pack nu choix 5490 F	AMIGA 600 50 Disquettes Cable Parallèle 3290 F

PACK N°1	PACK N°2	PACK N°3	PACK N°4	PACK N°5
100 Disquettes Tapis de Souris	Jeux, Utilitaires, Joystick, Tapis	10% de produits gratuits au choix	ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator	Extension 512K ST ou AMIGA
Disquettes Konica 3,5 DF DO 200 Frs les 50 380 Frs les 100 1800 Frs les 500 50 Etiquettes: 15F	Vends Amstrad PC 2085 VGA 256 couleurs haute résolution + disque dur 20 Mo + nbox jeux, utilitaires, langages, logiciels de travail, à débiter. Tél: 55-32-22-61.	STAR LC10 1690F STAR LC2410 2790F STAR LC10C 2290F EPSON LX800 1990F	Lecteur externe Dble face ST/AMIGA 10 Disquettes Konica 650F	Extension 512K AMIGA 490 F

Paiement en 4 fois sans frais. Crédit CITELEM, SOFINCO, Carte Aurore, CB.	Konica DFDD 5 batteries/10 350F 10 batteries 590F	LES CONSOLES PORTABLES			
	LYNX 5 Jeux, Adm, Pile 1490 F	GAMERCOY 1 Jeu + Pile 590 F	GAMERCOY 3 Jeux + Pile 890 F	SEGA 3 Jeux, Adm, Pile 1990 F	



**** **LES CONSOLES** ****

SEGA MEGA DRIVE 16bits (Japan) + 1 jeu au choix 1490 F	NEC CORE GRAFX + 2 Jeux 1290 F	NEC SUPER GRAFX + 1 jeu au choix 2490 F	SNK NEO GEO + House de Transport 3490 F
--	---	--	---

Donc retourner rempli à ELECTRON 12 Pce de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : Age :
Prénom :
Adresse :
CP : Tél :
Ville :
Mode de règlement : Chèque Bercinote
CB : N°
Date Validité : Mandat Crédit

Déjà reçues au titre n°
Cadeau Pack N°
Signature
Total Commande
Port Matériel: 150F, Accessoires: 50 F



MICROIDS

Déclinent très vite, après Sidon, Swap, et très bientôt Grand Prix 500 2, la société Microïdes prépare maintenant trois autres jeux. Le premier est un jeu de sport violent basé sur un film, mais comme ils n'ont pas encore la licence, on ne peut pas vous en donner le titre.



À propos de GP 500 II, il a été complètement remanié avec une partie simulation très allégée et un nouveau choix d'éciers. D'ailleurs, le jeu propose deux éciers de même taille, celui du haut pouvant servir, un mode un joueur, à visualiser sa route sous plusieurs angles. De plus, les motos ne sont plus en 3D mais en bitmap, ce qui permet au logiciel de gagner en vitesse. Ce qui reste inchangé, c'est la présence de tous les circuits du championnat du monde de motos, avec leurs dénivelés, et leurs écarts de trajectoire. À noter que le version 1040 sera plus rapide que sur 520, de même pour l'Amiga. Petit scoop, les dirigeants pensent sérieusement sortir un GP 500 III très axé simulation cela dit!



Enfin devrait apparaître Hyper Soldiers, une simulation de jeu de combat et de stratégie en 3D. Les missions seront scénarisées et de difficulté progressive. Enfin, ce sera le tour de Bowende, un grand jeu d'aventure traitant d'espionnage et dans lequel vous incarnez un personnage ayant perdu la mémoire. L'histoire se déroule à Vienne dans les années 50-60 en pleine guerre froide. Tous ces titres sont prévus pour le début de l'année 91.

LANKHOR

Allé! Génération 4 prend des risques et vous annonce la sortie prochaine de Vroom, c'est-à-dire en 1991! Sérieusement, ce logiciel de courses automobiles devrait logiquement sortir début 91... en tout cas c'est probable. À noter que la photo présentée est tirée d'une ancienne version de Vroom qui a bien évolué depuis. Quant au reste, on vous en reparle ultérieurement, en espérant que ce soit avant la rentrée 91.



COKTEL VISION / TOMAHAWK

Tout juste après Empire Galactique devrait sortir rapidement Baba Yaga, un logiciel destiné aux enfants et issu des contes de fées russes.

INFOGRAMES

En attendant Metal Master fin novembre, Achitecture 1 et 2 ré-éditées et Alcatraz ré-joué, est sortie la collection Chess commentée Brian Smulder, Dune Smulder, Chess Smulder et Richard Smulder. À noter également la sortie prochaine de Genghis Khan, un wargame de chez Koei.



NINJA

Remix

ÉDITIONS DE
UBI SOFT

**BASE SUR LES BESTSELLERS
INTERNATIONAUX - LAST NINJA 1 & 2**

Édition sur Amiga et PC
Édition sur Atari ST et Amiga

MASTER BLAZER

Mais oublier, la version 16-bits du célèbre Baulbarz de L'Université de Garmy, n'est pas une simple opération, mais un jeu de 16-bits, qui fait partie des possibilités de la machine 16-bits.



© 1998 Kluwer Academic Publishers.
 Printed in the Netherlands.



- * Graphismes 3D avec 50 images par seconde (Amiga)
- * 1 ou 2 joueurs
- * Jusqu'à huit joueurs peuvent participer au tournoi
- * Chaque format a été programmé séparément, afin de profiter au mieux des différentes possibilités des machines.
- * Graphismes excellents et intro impressionnante (Amiga).
- * Musiques sublimes et bruitages futuristes.

LES PREVIEWS

BETRAYAL

Batayal, c'est le mot anglais pour dire trahison, et croyez-moi, ça vous porte bien son nom. En effet, il s'agit d'un jeu de stratégie se déroulant en Angleterre, à l'époque où le pays n'était pas encore très uni.

vous devez également avoir, et ne pas oublier les taxis que le Roi et l'Archevêque demandent régulièrement, sans quoi votre importance ne leur paraîtra pas. Donnez assez confort, et vous serez sûr d'être apprécié. Mais ne vous laissez pas aller à des dépenses portables, vous pourriez offenser tous les moyens honnêtes ou moins (compréhension, attention...) pour obtenir 13 salgoes au Parlement, qui en comptent 24. Arriver à 25 sans l'ins ne sera peut-être pas facile, puisque les autres adresses auront de faire de même. Mais si vous pouvez obtenir 25 salgoes, vous serez considéré comme le plus de possibilités, car beaucoup les moins revendicatives dans tout royaume. La seconde partie est le pain "margarine", qui arrive toujours deux années auparavant sur un ordre des Lits. Les bestiaux peuvent être vendus à 100 salgoes, mais les autres animaux sont plus chers. Des graphiques et des notes du quotidien, un mélange d'arcade et de stratégie qui plaira à tout le monde, mais surtout une ambiance et des possibilités nombreuses, font que *Belindia* devrait être l'investissement en matière de jeu du printemps de 2001.



ALAMBIC

Ce logiciel est l'oeuvre d'une équipe en mal d'éditeur, dont certaines personnes sont pourtant bien connues, puisqu'elles participèrent dernièrement au projet de Mystical, et à l'élaboration de bien des programmes d'Exos ou d'Ere informatique précédemment.

Alambic est un logiciel de réflexion se rapprochant à la fois de Pipe Mania et d'Exos. Le principe est simple, il s'agit de remplir une ou plusieurs (suivant les niveaux) boîtes avec des gouttes de différentes couleurs pour arriver à la gotten désirée et la présenter au grand maître. Ce remplissage s'effectue à travers un circuit tubulaire assez tortu et truffé d'éléments ayant tous une influence directe sur le jeu.

Les gouttes de couleur arrivent donc dans un entonnoir matérialisant le début du circuit, et les mener à la fosse, après sélection des bonnes couleurs, s'avère un véritable casse-tête. Car vous imaginez bien qu'il existe souvent plusieurs moyens de parvenir à la fosse, à vous de trouver le meilleur, c'est-à-dire celui qui vous fera perdre le moins de temps, mais aussi celui qui n'agira pas sur la goutte, à supposer que vous disposiez d'une goutte de bonne couleur.

Les récompenses perturbateurs du jeu, côté plus haut, sont des changements de couleur (les colorateurs), les épingles (elles retiennent jusqu'à trois gouttes), les sélecteurs (d'une goutte, on en obtient deux ou plus, de même couleur ou non), le congélateur (la goutte est transformée en glaçon, le bec Burien

en ouvre le gaz, on chauffe la goutte qui est vaporisée et retombe dans le circuit), la petite (permet d'aspirer ou de rejeter une goutte), et les robinets (que l'on peut ouvrir ou fermer) laissent tomber une goutte toute les trente secondes, chaque fois de couleur différente. Autre élément très important du jeu, le Déton. Ce dernier nécessite une attention toute particulière de votre part. Si vous le négligez et ne le nourrissez pas assez (avec des boules des couleurs correspondantes à ses besoins), il déclenchera des malaises: temps s'écoulant plus rapidement, sauts incontrôlables, fièvre brève.

À noter que la souris peut vous servir de pince pour déplacer une goutte d'un endroit à un autre, ou bien de chalumeau pour allumer le bec Burien par exemple, ou assécher l'épave et la voir de son contenu.

Techniquement le jeu est bien réalisé, et devrait à final compter 32 couleurs sur Amiga, sur PC en version VGA, et même sur Atari. À prévoir également de nombreux sons et bruitages (notamment les Amiga), accompagnant et illustrant les actions du joueur. Nous vous donnerons de plus amples nouvelles d'Alambic dans les prochains mois.

2
7
Amiga / PC / ST



A LA POURSUITE D'OCTOBRE ROUGE

Vous êtes décisionnaire
dans ce superbe
nouveau jeu basé
sur le célèbre film

LA CHASSE A COMMENCÉ !

Bientôt disponible
sur : AMIGA - ST - PC
AMSTRAD



AMIGA



SPECTRUM



ATARI ST



Disponible dans les FNAC

Distribué par UBI SOFT

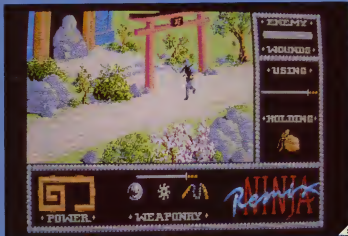
8-10, rue de Voltaire 92100 MONTREUIL-92 (FRANCE)

et les meilleurs points de vente.

Ninja Remix

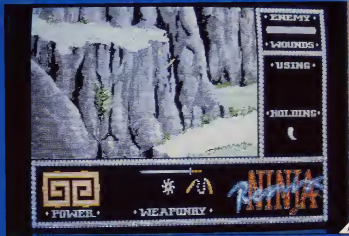
Ce jeu sera certainement en vente lorsque vous lirez ces lignes, mais il faut attendre d'un instant avec le test du mois prochain. La compagnie System 3, détenteur des adaptations de L'art Ninja 2, nous parvient, à défaut, annonçant qu'elle est autonome, de proposer ce Ninja Remix largement amélioré. Vous jouez le rôle d'un guerrier ninja qui part seul, sur une île, combattre les assassins de son frère. Le jeu offre arcade et aventure, puisque vous ferez utiliser certains des objets ramassés en des endroits particuliers, afin d'ouvrir des passages, etc. Le jeu est composé de 6 niveaux.

SYSTEM 3
Décembre
Amiga / PC / ST



UN MONDE QUI VOUS FERA PERDRE LA TÊTE





Le premier se déroule en pleine nature, et réserve bien des surprises au joueur. Le second se déroule près des précipices dans lesquels il faudra éviter de tomber. Les jades du palais cachent les ennemis sont les doctes du troisième niveau, dans que le quatrième niveau commence dans les doyens du palais en question, et se termine dans le palais. Finalement, au creux du danger, vous devrez, au cours du niveau 6, affronter votre ennemi j'ai, après avoir découvert son sanctuaire!

Ninja Roster bénéficie de prémisses de qualité et d'une bonne animation, ce qui devrait l'aider à se glisser parmi les meilleurs jeux du genre!



L'ESCLAVAGE ETERNEL, ÇA VOUS PLAIRAIT?

La Hiérarchie de l'Ur-Quan – "l'Empire du Mal" du 27ème siècle envahit sans pitié ses voisins interstellaires, et en asservit les habitants. L'humanité elle-même est maintenant sur la liste des espèces à capturer.

Disponible sur:
IBM PC &
Compatibles,
CDM AMIGA

Participez à un combat tactique à vous faire mourir de peur en joignant vos forces à l'Alliance des Étoiles Libres pour défendre la galaxie contre les armées conquérantes de l'Ur-Quan. Les Capitaines des sept flottes des étoiles affaiblies attendent vos ordres pour le combat – le destin des hommes est maintenant entre vos mains!

Disponible sur:
SPECTRUM
cassette
AMSTRAD
cassette &
disquette

CDM 64-128
cassette &
disquette En vente
bientôt.



Photo écran de la version IBM PC.



ACCOLADE
The best in entertainment software.
Unit 17, Lombard Business Centre,
50 Lombard Road, London SW11 3SL.
Tel: 071-738-1376.

Les programmes sont développés pour IBM PC/AT et les jeux de la série Star Control sont disponibles sur Amiga, Atari ST et Commodore 64. Les programmes sont développés pour IBM PC/AT et les jeux de la série Star Control sont disponibles sur Amiga, Atari ST et Commodore 64.

GREAT COURTS 2

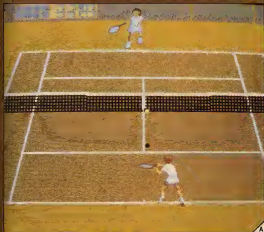
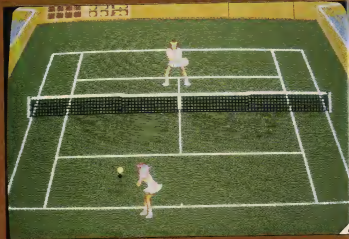
Le premier était le premier sorti qui tout le monde pensait déjà à la suite. Les pratiquants du jeu, puisque Great Courts II est en préparation depuis maintenant près de neuf mois. Pour résumer le jeu, sachez qu'il est beaucoup plus jouable que le premier, et autorise véritablement tous les coups de tennis.

L'accent a été porté sur les animations des personnages et le résultat est époustouflant, car même mieux réussi que dans Tennis Cup. A noter que cette fois-ci, il est possible de pratiquer le tennis féminin. Le vision du jeu a aussi été légèrement modifié, et le résultat apporte beaucoup plus de détails au jeu. Autre ajout, et comme dans Tennis Cup, une voie d'accompagnement à la score à chaque point. De même, pendant les échanges, le public réagit en fonction du spectacle offert par les joueurs. En ce qui concerne le maniement de ceux-ci, il est fonction du niveau de difficulté (en mode débutant, l'ordinateur prend en charge les déplacements des joueurs). Autre différence à noter: il est désormais beaucoup plus facile de placer la balle à l'endroit désiré. Enfin, grande nouveauté, pour donner une direction à la balle il suffit d'incliner le joystick dans le sens souhaité. Le toucher de balle n'est donc plus assomément basé sur le placement du joueur, trop difficile à gérer même pour

un habitué.

Sur le plan des options, encore une fois, c'est beaucoup mieux que dans Great Courts. S'il est toujours possible de jouer les quatre tournois du Grand Chelem, le joueur peut aussi s'inscrire dans tous les tournois de l'ATP pour avoir une qualification au Masters. Bien sûr, au fur et à mesure des tournois, le joueur progresse dans chaque secteur. Il est d'ailleurs possible de travailler un coup en particulier à l'entraînement. Dernière nouveauté, il est maintenant possible de créer un personnage à sa mesure, de le sauvegarder pour le recharger par la suite. En bref, dernier logiciel de tennis en date, Great Courts II fait une synthèse de tout ce qui s'est fait jusqu'à présent, et semble être la nouvelle référence dans le domaine.

UBI SOFT
Fin décembre
Amiga / PC / ST



RANX

LES PÉRIPIÉTIES
DU CÉLÈBRE
ANDROÏDE
ENFIN SUR MICRO



"Adapté de la BD du même nom, Ranx est devenu un jeu de stratégie et de réflexion pour les amateurs de jeux de stratégie et de réflexion."

GEN 4
Ce "Stratégie de la vie" est devenu un jeu de stratégie et de réflexion pour les amateurs de jeux de stratégie et de réflexion. Un must!

MICROBROWS
Une grande aventure micro, pleine de rebondissements et de défis dans la grande qui va étonner les petits comme les grands.

JOYSTICK



RANX par UbiSoft et Taito
© ALAIN MICHEL

UBI SOFT

9-10 rue de Vézir
93100 MONTREUIL-GENS-6015
Tél. (1) 03.07.85.52

S.W.I.V.



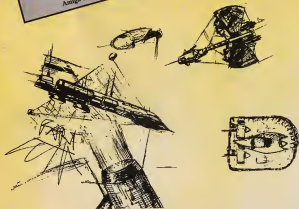
STORM
Janvier
Amiga / ST

Nous jurons aujourd'hui un dernier coup d'oeil à SWIV avant le tout complet du jeu, que nous ferons la mois prochaine. SWIV est pour ceux qui ne le sauraient toujours pas, le nouveau programme des auteurs de Silovorm, et il ne faut donc s'étonner pas s'étonner du nom étrange de ce jeu.

Il s'agit donc toujours d'un shoot'em'up, vu cette fois-ci de dessus, et vous avez une nouvelle fois la possibilité de jouer à deux, l'un manœuvrant une jeep, le second un hélicoptère. Le jeu se compose d'un seul niveau, très, très long, puisqu'il faut près de 40 minutes pour le terminer. Grâce au système utilisé dans Ninja Warriors et Saint-Dragon, l'ordinateur charge donc au fur et à mesure le jeu, et ceci sans interrompre les décors et après-dont à la base.

Le résultat est décevant, puisque les décors ne sont jamais répétés, et pourtant si intéressants en taille!

Le jeu on lui-même sentait être ce qui s'est fait de mieux depuis Silovorm. Ainsi inviolable, plus beau, avec une jouabilité parfaite, laissant toujours au joueur la possibilité de s'en tirer. A certains niveaux, la jeep se transforme en bateau, ce qui change alors complètement le manœuvrant de l'engin. Il est donc intéressant de noter qu'un joueur pourra terminer le jeu seul avec l'hélicoptère et voir la reconnaissance ultérieurement avec le jeep. Du coup, on peut dire qu'avec SWIV, on n'a pas un jeu décevant, on a deux jeux géniaux!



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
présentant les logiciels de jeux pour
micro-ordinateurs et consoles de jeux
4, rue Prouvette et 4, Passage de la Règle
Niveau - 2 - Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08 15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS
(Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysees
Métro George V
RER Charles de Gaulle / Etoile
Tél. 42.56.04.13

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps
Niveau 2
Rotonde des Mirails
RER La Défense
Tél. 47.73.53.23

NOUVEAU



MICROMANIA

3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

Le plus dur, c'est de rêver.

Pour vous, nous avons déjà fait le reste



Pour vos achats de Noël, 2 SOLUTIONS :

- * 1 PACK CADEAU SURPRISE (consultez-nous) Pour chaque configuration de + de 4500 F.
- * ** De bons prix (sans pack cadeau)

PACK AMIGA 500 AMIGA 500 + EXTENSION 512 KO 3490 F.

AMIGA 500 + EXTENSION 512 KO + IMPRIMANTE 9
AIGUILLES NOIR & BLANC
5190 F.* / 4990 F.**

AMIGA 500 + EXTENSION 512 KO + IMPRIMANTE 9
AIGUILLES COULEUR
5680 F.* / 4990 F.**

AMIGA 500 + EXTENSION 512 KO + MONITEUR
COULEUR STEREO
5690 F.* / 5490 F.**
Possibilité avec imprimante "K.C."

SUPER PRIX

Vous voulez un disque dur sur votre AMIGA 500
OFFREZ-VOUS NOTRE SAVOIR FAIRE
DISQUE 384 KIO pour AMIGA 500 avec 2 Mo et plus de votre ordinateur portable
3990 F.
soit les 2 Mo 2990 F.

PACK ATARI

ATARI 520 STE + EXTENSION 512 KO
3290 F.

ATARI 520 STE + EXTENSION 512 KO
+ IMPRIMANTE 9 AIGUILLES
4980 F.* / 4790 F.**

ATARI 520 STE + EXTENSION 512 KO
+ MONITEUR COULEUR
5490 F.* / 5290 F.**

ATARI 520 STE + EXTENSION 512 KO
+ IMPRIMANTE 9 AIGUILLES + MONITEUR COULEUR
6990 F.* / 6790 F.**

COMPATIBLE PC (un super cadeau vous attend pour l'achat d'un PC 20 ou PC 35 dans nos magasins)

PC 20 6088 avec DISQUE DUR MONOCHROME VGA 6990 F.
PC 20 6088 avec DISQUE DUR COULEUR VGA 8990 F.
PC 35 6026 avec DISQUE DUR COULEUR VGA 12990 F.
PC 35 6026 avec DISQUE DUR MONOCHROME VGA 10990 F.

MICRO VIDEO

SUPER ILS SONT LES SEULS A LE FAIRE

CONSOLE MEGA DRIVE + 1 JEU = 1490 F.

**MICRO
VIDEO**

Reprenez votre console 8 Bits (VCS 2600, SEGA MASTER SYSTEM NINTENDO 8 Bits) pour l'achat d'une MEGA DRIVE AVEC MONITEUR :

* MEGA DRIVE + 1 JEU + MONITEUR STEREO - VCS 2600 = 3290 F.

* MEGA DRIVE + 1 JEU + MONITEUR STEREO - NINTENDO = 3190 F.

* MEGA DRIVE + 1 JEU + MONITEUR STEREO - SEGA SYSTEM = 3190 F.

SANS MONITEUR :

* MEGA DRIVE + 2 JEUX + PAIRE D'ENCEINTE STEREO - VCS 2600 = 1990 F.

* MEGA DRIVE + 1 JEU + PAIRE D'ENCEINTE STEREO - NINTENDO = 1890 F.

* MEGA DRIVE + 1 JEU + PAIRE D'ENCEINTE STEREO - SEGA SYSTEM =



• NEO GEO DE SNK
REPRISE DE VOTRE
AMIGA 500 OU
ATARI ST/STE
POUR L'ACHAT
D'UNE NEO GEO
CONSULTEZ-NOUS
!!!!!!

• ENFIN UN
SUPERBE CONSOLE
PORTABLE
TELEPHONEZ VITE
!!!
SUPER PRIX

• SUPER
des super PACK de
jeux pour Nobi
à partir de 490 F.
VENEZ VITE
disponible pour
AMIGA/PC & ATARI

• DE BONS PRIX
IMPRIMANTE 9
AIGUILLES
= 1490 F.
IMPRIMANTE 9
AIGUILLES
COULEUR
= 1990 F.

Un service après vente en OR

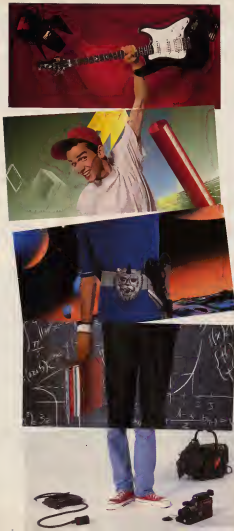
la réparation de votre machine
soit garantie dans les 8 heures ouvrables**

** sans reprise de disponibilité des pièces chez nos fournisseurs.

LA PASSION D'UN SPÉCIALISTE, LA PUISSANCE D'UNE CHAÎNE.

• BORDEAUX : 3, Cours Alsace et Lorraine 33000 Bordeaux
Tel. 56 44 47 70
• BAY : 65, Avenue Victor Hugo 40100 TBB, 59 74 18 63
• BREST : 11, 12, Cours Andréo Brand 69500 Caluire
Tel. 72 27 56 74
• MONTPELLIER : 7, Rue Raoux 34000 TEL 57 56 35 20

• NANTES : 6, Rue Masséran 41000 NANTES
Tel. 40 65 15 32
• PERPIGNAN : 6, Av. de Grande Bretagne 69000 Perpignan
Tel. 86 34 24 40
• TOURS : 51, Rue Michelot 37000 Tours
Tel. 47 65 76 50



AMIGA, J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE



Amiga, c'est vraiment quel-
qu'un de très ouvert. Avec lui,
le dialogue s'usa-
ture très vite; une
souris, une disquette et c'est parti. Amiga a forcément
des points communs avec vous. La musique, les jeux, le
dessin, la vidéo, le plaisir d'apprendre... Il vous ouvre
les portes d'un monde dont nul ne connaît précisément
les limites. Plusieurs millions d'inités ont déjà choisi
Amiga pour eux. L'Amiga 500 est le spécialiste des lois-
sirs et de l'éducation. Il a aussi un grand frère, Amiga
2000, qui en plus de tous les talents du petit, excelle
dans la bureautique, les usages professionnels et peut,
par adjonction de cartes passerelles, devenir entière-
ment compatible PC. Alors, qu'attendez-vous pour les
rencontrer?

Pour tout renseignement, tapez 36 14 Code Commodore.


Commodore

NARCO POLICE

Ce tout nouveau programme mêle stratégie et action et n'est pas sans rappeler Operation Aphrodite, le scénario et la réalisation étant très proches. Le jeu se déroule dans un futur proche, sur une île tropicale. Votre but est de coordonner les actions de tous groupes de policiers jusqu'au centre d'un défilé de coustums rifés d'ennemis. Vous avez à votre disposition bon nombre d'armes et des ordinateurs vous simplifiant les choses. Vous évoluez dans les couloirs un peu comme dans Line Of Fire de Sega, mais il y a bien sûr moins d'ennemis à tuer. Ces derniers sortent de derrière des pylônes, tombent du plafond, bref... amusez de partout! A vous d'utiliser les bonnes armes sur les bons ennemis, avant qu'ils sortent humains ou robots. Quelquefois, Narco Police est tout à fait rigolo, et les sons sont particulièrement adaptés à l'ambiance tendue de ce soft. Un jeu qui s'annonce vraiment prometteur!

DYNAMIC
Novembre
Amiga / PC / ST



Hard Drivin' II

DRIVE HARDER

Il y a un an, Hard Drivin' a fait trembler la planète. Maintenant, attachez votre ceinture et appuyez sur le bouton pour ce Hard Drivin' II, le suite, également connu sous le nom de votre écran.

Tenez bon en parcourant à haute vitesse quatre nouveaux circuits pestiferés, ou conservez votre propre circuit et aidez de l'adversaire de votre équipe. Une fois le nouveau circuit conçu, une vue générée par l'ordinateur apparaît vous permettant de manipuler votre itinéraire et ses virages. Maintenant, vous pouvez tester vos aptitudes sur une piste vraiment redoutable!

Et ce n'est pas tout! Faites votre ordinateur à l'Amiga, l'Atari ST ou l'IBM PC d'un seul pour voir même lui jouer au jeu.

Hard Drivin' II est plus rapide, plus amusant et encore plus beau que l'original la course.

Hard Drivin' II - Drive Harder!



La suite fantastique de
HARD DRIVIN'.

Tengen
The Name in Coin-Op Conversions

Disponibles sur: Amiga, Atari ST, IBM PC 3.5 & 5.25
Programmés par: Jochen Pöschel
© 1990 Tengen Inc. All rights reserved.
© Atari Games Corporation
© 1990 Atari Inc. & Packaging. Domark Software Ltd.
Publié par: Domark Software Ltd, Barry Street,
St-57 Long Road, London SW16 1TB
Tel: +44 (0)1 81 235 2224

Parties d'essai sur Amiga & Atari ST

DOMARK

Les GEANTS DU SPORT la compilation des champions



ATARI ST
AMIGA
• GREAT COURTS
• KICK OFF
• Football Manager 2



IBM PC
et compatibles
• GREAT COURTS
• FOOTBALL MANAGER 2
• TV SPORT Football



AMSTRAD
D + K7

• GREAT COURTS
• KICK OFF
• Football Manager 2
• TV Sport
• Kick Off
• Football Manager 2
• Kick Off
• Football Manager 2

LES GEANTS DU SPORT

UBI SOFT
présente :

la compilation de 14 jeux de sport
sur 3 supports



UBI SOFT
Entertainment Software

Les DIEUX DU CIEL : les simulations qui décoiffent !



UBI SOFT
Entertainment Software

UBI SOFT
Entertainment Software

Version IBM PC et Compatibles

- CHUCK YEAGER'S ADVANCED
- FLIGHT TRAINER
- STRIKE FORCE HARRIER
- Ace
- Ace 2
- Ace 3

Version AMSTRAD Disc + K7

- CHUCK YEAGER'S ADVANCED
- FLIGHT TRAINER
- STRIKE FORCE HARRIER
- Ace
- Ace 2
- Ace 3
- Ace 4
- Ace 5

Version Amiga

- CHUCK YEAGER'S ADVANCED
- FLIGHT TRAINER
- STRIKE FORCE HARRIER
- Ace
- Ace 2
- Ace 3
- Ace 4
- Ace 5

UBI SOFT présente la compilation Les Dieux du Ciel, une compilation de 14 jeux de simulation de vol. Cette compilation est disponible sur 3 supports : IBM PC et compatibles, Amstrad Disc + K7, et Amiga. Elle contient les jeux suivants : Chuck Yeager's Advanced, Flight Trainer, Strike Force Harrier, Ace, Ace 2, Ace 3, Ace 4, et Ace 5. Cette compilation est une véritable référence pour les amateurs de simulation de vol. Elle est disponible chez Ubi Soft.

LES BATTANTS



Les BATTANTS : pour ceux qui ont le combat dans le sang !



18, rue de Valenciennes - 93120



UBI SOFT
Entertainment Software

18, rue de Valenciennes - 93120



compilations
généralistes créées
spécialement pour vous

par
UBI SOFT



UBI SOFT
Entertainment Software

UBI SOFT
Entertainment Software

TURRICAN 2

Turman vient tout juste de sortir sur ST (cette version étant superbement réalisée d'ailleurs), et Rainbow Arts présente déjà

Dans un univers lointain, il y a bien longtemps, des guerriers détruisaient les hordes d'ennemis envoyées par la Machine, un satellite artificiel s'agrandissant régulièrement, au fur et à mesure que London Hielal ils n'étaient pas le dessus sur les nombreux engins et robots envoyés par la Machine, et tous finissaient par mourir. Avant que le dernier d'entre eux ne se fasse tuer, ils envoyaient un message de demande d'aide, un message qui arriva finalement jusqu'à Turinca.

Turkmen 2 est difficile à décrire tant le jeu est étonnant. Il y a celle fois-ci cinq mondes, séparés en 12 niveaux, bien plus grand chacun que ceux de Turkmen. Il y a d'ailleurs 1500 épreuves pour 2 Mégas de graphiques. Côté son, c'est également meilleur, avec 20 musiques, 50 effets sonores, 10 phrases d'globales, 400 Kb de saut. L'animation n'est pas en réel, mais peut-être d'un acroïde parallèle à 50 images seconde, tout les aspects, en commençant par le Turkmen, sont bien avec amis. Ainsi, quand ce dernier utilise son très puissant Laser il le fait tourner autour de lui, il bouge les bras en arc de cercle, alors que dans Turkmen, son le rare bouge.

Turkmen 2 s'annonce d'abord, avec des effets que l'on a vainement l'habitude de voir sur micro, et ça, aussi bien sur Amiga que sur SE. Turkmen était déjà considéré par beaucoup comme le meilleur shoot'n'up du genre. Que dire alors de Turkmen 2, si ce n'est que nous l'attendons avec beaucoup d'impatience!

RAINBOW ARTS

Ergebnisse

Amiga / PC / ST



COMMANDER PAR
TELEPHONE AU
(161)64.30.34.83

STRANGER / HOME-TOWN
HOUSE CONTRACTOR

nous contacter pour : MEGADRIVE, NBC,
LYNX, NEO-Geo, GX 4000.

[illegible]

CHRYSLER FINCHER JR. D. 1112 772400 1 A CBN

STUDENTEN A. CREPUSCULO B.P.IIS 77400 LAGUNA

NAME/PRENOM
NOMINUM

.....
CODE POSTAL

Titres	Prix
--------	------

TEL.

MODE D

PAIEME

CCP
Copyright © 1980, CCP

— 4 —

FRAIS DE PORT	134	CHEQUE N°
-------------------------	-----	-----------

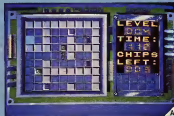
TOTAL..... ☐ C REMOVAL.....

IN FULL-PAGE EDITION, 40 PA.
A RECEPTION AT NEWARK

☐ AMIGA ☐ PC ☐ ATARI ☐ GIVE YOUR TRAIN NO. 88



CHIP'S CHALLENGE



US GOLD
Défini 90
Amiga / ST

Voilà une idée vraiment bizarre! US Gold a racheté les droits de Chip's Challenge, l'un des premiers jeux de la Lynx, afin de l'adapter sur micro. Ce n'est pas particulièrement bête, puisque ce jeu était dans son genre particulièrement sympathique. Dans Chip's Challenge, vous dirigez un petit personnage dans un labyrinthe composé de divers éléments. Pour passer au niveau suivant, vous devez ramasser tous les microprocesseurs se trouvant à chaque niveau, et trouver la sortie. Si ceci est assez simple au début, le jeu se complexifie vite via par la présence de nombreux pièges et obstacles. Les points de couleur d'abord, qui ne s'ouvrent qu'avec une clé semblable. Ensuite, les cours d'eau, qu'il faut passer en y poussant des blocs afin de faire des ponts. Viennent après les flammes, la glace, les lacs roulants, les serpents, les robots, les téléporteurs, les boutons, et j'en oublie. Rapidement, Chip's Challenge devient bien plus complexe, et si les premiers niveaux se jouent sur un seul écran, ils prennent rapidement un espace bien plus large (écran scrolle dans la direction où vous allez).

Jeu de labyrinthe particulièrement sympathique, jouable et agréable, Chip's Challenge est assez bien adapté sur Amiga et ST. Les graphismes sont assez simplistes que sur Lynx, mais permettent une meilleure lecture de chaque niveau. A noter qu'un système de code permet de retourner à n'importe quel niveau déjà joué auparavant!

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

Distribué par
UBI SOFT
810, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (16 1) 45 57 65 52



Compatible
avec la
carte



(C et Compatibles)

COWABUNGA!!

LE RETOUR DES TORTUES NINJA

BIENTÔT DISPONIBLE SUR :
Amiga, Atari ST, C64, Amstrad et PC



KONAMI

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

HARD DRIVEN 2

Alors que Tengen s'apprête à sortir *Race Driver*, le suite officielle de *Hard Drive*, Demarc s'apprête pour Noël une seconde version de son jeu de l'année dernière.

Tout d'abord, le jeu propose quatre nouveaux circuits, chacun comprenant une piste de course et une piste de cascades. Une nouvelle fonction suit le Nitro-Boost, qui permet une fois par course de rajouter vite, très vite durant quelques secondes.

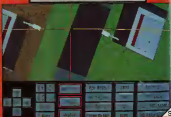
En plus de cela, il est désormais possible de relier deux machines (Amiga, PC ou ST) entre elles pour jouer à deux, l'un contre l'autre, en même temps, chacun sur son propre écran. Autant dire que cette option, qui avait fait le succès de *Saint Car*, est particulièrement appréciable.

Côté réalisation, *Hard Drive 2* est meilleur que la première version. La vitesse est plus élevée, tout comme la fluidité des animations, et les quelques bugs d'affichage du premier ont été corrigés.

Enfin, histoire qu'*Hard Drive 2* vaille vraiment le coup, on y trouve un éditeur de courses, entièrement en 3D, particulièrement pratique et performant. Cette option vous permet de faire les courses que vous voulez, en plaçant également les obstacles et les éléments de décor comme vous le voulez : il faut le voir pour le croire, tant cet éditeur est pratique et facile d'emploi.

Hard Drive 2 devient donc conseiller les amateurs du premier, d'autant plus qu'il possède une bande de vinyle libre deserte, grâce à l'éditeur de circuits!

DEMARC
Décembre
Amiga / PC / ST



Cadaver R

DEBAT
INTERACTIF

Disponible
sur Atari ST
et Amiga

FORGE
WORKS

Photos d'écran
sur Atari ST



Un mariage enfiévré dans l'obscurité. Au milieu du mariage se trouve un château. Caché à l'intérieur, le Néromancien attend.

Tout son passé se résume à du sang. Un fief hétéro du royaume, une bataille gagnée comme par magie et un massacre si grand qu'il reste des tâches de sang sur les remparts. Certains aventuriers tentent d'éclaircir le mystère. Aucun d'entre eux n'en sortit en vie.

Cependant le destin a désigné un héros. Non pas un chevalier courageux ou un soldat basané mais un personnage incertain, incertain et voleur : Karadot le nain. Sa mission : aller à la tête des humains et échouer pour affronter le Néromancien et empêcher sur le plus obscur mystère régnant dans le monde.

Quel est l'objet de ce mystère ? Non pas l'honneur ou l'ambition, ni même un fief personnel ou une croisade contre le diable ou encore une profonde haine envers le Néromancien. Mais un trésor ! Le Castle Wolf est en proie à craquer...

CADAVRE est le jeu de rôle et d'aventure que vous attendiez depuis longtemps.

Techneux à travers un labyrinthe. Explorez le contenu mystérieux des chambres secrètes de Wolf, battez vous à mort contre des monstres hideux, luttiez contre des pièges surprenants et réfléchissez sur les sorts

magiques du Néromancien.

- Un jeu complexe et interactif avec des centaines de pièces et de lieux différents les uns des autres.
- Des énigmes difficiles.
- Une grande variété d'armes.
- Un nombre de sorts et de potions magiques impressionnant.
- Une armée de monstres, y compris de rats transformés, de lézards aquatiques de taille humaine et de gigantesques dragons cracheurs de feu.

95 % dans GÉNÉRATION 4

Distributeur par
UBI SOFT
8-90, rue de Valmy
93000 Montreuil - 93000-Bols
Tél. : 06 (0) 48.77.66.72

Disponible dans les FNAC
et dans les meilleurs points de vente.



CAR-VUP

Trouvée pas à sortir chez Coro, après Corporation et Torvak The Warrior, Car-Vup ravive les sentiments de jeu de tableaux. Que ce soit au niveau de la réalisation ou de l'intérêt du jeu, Car-Vup n'a en effet rappelé fortement Rainbow Islands, ce qui n'est pas un mince compliment.

Le jeu se déroule sur 48 niveaux qui évoluent horizontalement. Vous y dirigez une voiture au nomant Arnie, et qui vit dans le monde des dossiers ennemis. Un jour, un méchant, du nom de Capitain Grim, capture Arnie et ses amis, et les enlève dans des mondes froids, peuplés de créatures abominables, avec à chaque fin de niveau un scénario incroyable. Chaque monde est composé de 6 niveaux, pour un total de 48 niveaux! La but est de faire redescendre bon tout ce que le Capitain Grim a rendu mauvais, et de le vaincre à la fin du jeu.

CORE
Décembre
Amiga / ST



Arnie roule vers la gauche ou la droite, sans jamais pouvoir s'arrêter, ses freins étant hors d'état de marche depuis bien longtemps. Il faut sauter de plate-forme en plate-forme, le but étant de toutes les recoller avant le temps limite à partir duquel un diabolon vous rattrape peu à peu pour finalement vous faire perdre tout le jeu. Il y a bien sûr des bonus à récupérer, ainsi que des accessoires utiles et loufoques, comme le siège éjectable, qui se révèle être un piège frappant les ennemis alentours. Mais il y a aussi les pneus cloutés, les flammes d'huile, le pistolet, les mégas-accélérateurs, le troc, les bombes, le tir amical et pas oubliés... Bref, Car-Vup est vraiment un jeu original, qui reprend les schémas qui ont fait de Bubble Bobble un jeu dément! Vivement sa sortie!



MAINTENANT DISPONIBLE SUR PC ET COMPATIBLES
Le Jeu d'Aventure n° 1 de l'année en Europe

OPERATION STEALTH

VERSION SPECIALE PC VGA 256 COULEURS

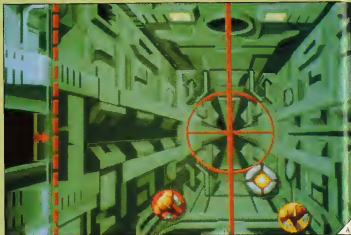


Remarque : le livre des S-d'actions incluant la boîte à jeu avec sauvegardes

DISPONIBLE EGALEMENT SUR ATARI ST/STE AMIGA + 1 COMPACT DISC GRATUIT DES MUSIQUES DU JEU



EDITIONS FINN-15 • RUE DE LA RUE • 75001 PARIS • TEL. 01 47 37 17 17 • FAX 01 47 37 17 17 • 15 RUE DE LA RUE



ADRENALYNE

Chronologiquement le premier logiciel de la toute jeune société Exponentia, Adrenalyné, est un jeu de sport futuriste qui tire ses sources du football. Ce jeu oppose deux teams de deux joueurs et autorise toutes sortes d'équipe, d'ail-à-dire un joueur dans chaque équipe ou deux joueurs contre l'ordinateur.

Le jeu est vu d'en haut, et se déroule sur des terrains comprenant un de leurs côtés ouvert sur le vide. Tout comme dans Speedball, tous les coups sont permis et même contrôlés! C'est ainsi que vous pouvez bousculer un adversaire, mais également l'empêcher près du bord et le projeter dans le vide. En revanche, la balle reste emprisonnée dans l'enceinte du terrain et ne peut tomber dans le vide. Au contraire, et encore à la façon de Speedball, elle rebondit contre les bords. Classiquement, pendant le jeu, de nombreux bonus viennent perturber l'action.

Si le but du jeu est bien sûr de gagner, sachez qu'il existe deux façons de le faire. Premièrement, et comme à l'accoutumée, il suffit d'engranger plus de buts que son adversaire. Deuxièmement, un joueur peut gagner en ayant à ceuuser un écart important au niveau du score. Car à chaque fois qu'une équipe marque, elle augmente son score, mais fait également baisser celui de son adversaire.

Adrenalyné comporte trois modes différents et trois niveaux de difficulté. La réalisation est excellente avec un scrolling impeccable et un excellent mouvement des joueurs. Tout très rapidement!



EXPONENTIA
Début 91
Amiga

LA BANDE A PICSOU

LA RUEE
VERS L'OR

AVENTURE!

EXOTISME!

ACTION!

DANGER!

EMOTIONS FORTES!

Relevez le dernier défi que vous lance Disney... dans une course folle autour du monde, partez à la recherche de la fortune et de la gloire pour devenir le plus riche du monde! Pour participer à cette aventure, vous devrez rassembler tous vos talents et votre courage.

PICSOU SERA-T-IL LE
CANARD DE L'ANNEE?

TITUS

Disney

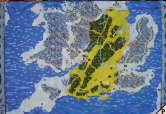
Disponible sur Amiga* - PC / PS - Atari* ST - Commodore 64 - Amstrad* CPC / CPC+ / GX 4000 - Spectrum*

Amiga, Commodore, Amstrad et Spectrum sont des marques déposées.

© The Walt Disney Company

Spirit Of Excalibur

Ce jeu est totalement inspiré de la légende des Chevaliers de la Table ronde, du roi Arthur et de son épée, Excalibur. Le jeu ressemble incroyablement dans son principe à Defender Of the Crown, puisqu'il s'agit de réunir tous les royaumes anglais sous votre seule autorité, plus quelques royaumes alliés avec War in Middle Earth. Au cours de la partie, vous allez avoir à signer des alliances avec d'autres seigneurs, en combattre quelques-uns, et aider d'autres et à gérer votre empire grandement. En fait, très rapidement vous allez diriger plusieurs personnages, le jeu offrira alors quelques notions de jeu d'aventure et de jeu de rôle, ce par les caractéristiques des chevaliers et la façon de fouiller les endroits, d'utiliser des objets, d'obtenir des renseignements. Vous pouvez regrouper vos hommes ou les séparer, suivant le



but recherché. Lors des combats, vous donnez directement les ordres à chaque héros et à chaque unité. Charger, attaquer, défendre, fuir, utiliser la magie font partie des possibilités offertes. Quel qu'il en soit, le système de jeu a l'air assez plaisant, avec la possibilité de sauvegarder plusieurs parties. Au niveau des graphismes, les quelques photos qui suivent vous donneront une excellente idée de leur qualité en VGA couleur. Des décors comme ceux-ci, il y en a beaucoup, beaucoup. Concernant la musique, les cartes Roland et Adlib permettent d'écouter, pour chaque endroit et chaque situation, une petite musique différente. Pour ce qui est de l'intérêt et de la jouabilité, je vous en reparlerai le mois prochain, mais sans trop m'avancer, je crois que nous n'allons pas trop être déçus.



NOUVEAUTE MICROIDS: 386CV



Battez-vous contre les six meilleurs pilotes par ordinateur ou un autre joueur pour le titre de champion du monde de vitesse 500 CC.

• ou 2 joueurs simultanés
• authentiques circuits du
Championnat du monde de vitesse 500 CC
• Entièrement en 3D

GRAND PRIX 500



ATARI ST
AMIGA
PC & COMPATIBLES
AMSTRAD

TAPEZ 36 15 MICROIDS

12, place de l'église 94400 VITRY (SEINE) Tél. 46 01 60 00



PSYGNOSIS
Pin 99
Amiga / ST

Voici un nouveau titre surprise de Psygnosis, un titre en tout cas dont nous n'avions jamais entendu parler auparavant. Armour-Geddon, c'est un jeu de stratégie/simulation, rappelant lui-même Command, mais étant bien mieux réalisé et apparemment beaucoup plus intéressant.

Le but du jeu est de détruire un canon géant, capable de détruire tout via son Tiro. Vous devez donc mener une attaque contre tous les véhicules ennemis, détruire plusieurs bases, et affronter bien des dangers pour arriver jusqu'au canon et avoir une chance de réussir votre mission. À la manière de Command, vous avez la possibilité de diriger jusqu'à quatre véhicules au même temps, mais là où le jeu de chez Rambit ne proposait que deux types de véhicules, celui de Psygnosis en propose huit fonctionnant différemment. Plusieurs types d'hélicoptères, un tank rapide à la puissance de feu faible, un tank lent à la puissance de feu élevée, un hélicoptère, un bombardier, un jet, et l'en outre. Chaque véhicule peut être équipé, qui plus est, de diverses armes, comme des rayons laser, des explosifs, des bombes, des missiles, des roquettes... et d'accessoires utiles, comme la vision de nuit, le téléporteur, un réservoir supplémentaire, un radar, un bruiteur de radar.

Côté stratégie, vous devez décider des unités à attaquer en priorité. Ce qu'il faut savoir, c'est que pour avoir un véhicule, il

tout le matériel, tout depuis les armes et les accessoires, ce qui se fait à partir de trois ressources principales. Il est donc conseillé de prendre rapidement les unités ou l'on trouve de ces ressources, afin de pouvoir se construire une petite armée. Soit dit en passant, avant d'être fabriqués, véhicules, armes et accessoires doivent être "inventés" par votre équipe de chercheurs. À vous de répartir les tâches pour qu'ils aient plus vite les unités dont vous aurez besoin.

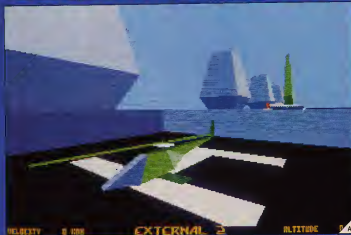
Côté simulation, Armour-Geddon se rapproche visuellement d'une simulation, et la jouabilité est aussi bonne que dans Command.

Command ou Battle Command. Ce qui change, en étant vraiment appréciable, c'est la différence de maniabilité d'un appareil à l'autre. Les hélicoptères ont tendance à dérapier sans les tourments, les tanks à être peu maniables. L'hélicoptère est un véritable enfer à diriger, etc. La réalisation est saisissante, chaque engin démontre de la force à sa propre façon.

Armour-Geddon devrait sortir en la d'année, s'il n'y a pas trop de retard, et devrait s'imposer rapidement comme un des meilleurs jeux du genre, si le scénario du jeu est jouable et possède une bonne durée de vie.



ARMOUR-GEDDON



NOUVEAUTE MICROIDS : QI 350



Votre but
tout faire disparaître en perturbant les cases
La règle est simple. Essayez et entrez dans un univers
de combinaisons infinies dont vous ne pourriez plus sortir.

- Plus de 300 niveaux de jeu.
- Des millions de tentatives.
- Des milliards de combinaisons.

SWAP

ATARI ST
PC & COMPATIBLES
AMSTRAD

TAPEZ 36 15 MICROIDS

12, place de l'église 94000 VITRY SUR SEINE. Tél. : 01 81 68 00

Lemmings

Lemmings, c'est le produit surprise de Psygnosis, celui dont personne n'avait jamais entendu parler, et pourtant celui qui va certainement connaître le succès le plus important en début d'année prochaine.

Aussi étrange que cela puisse être, Lemmings n'est pourtant pas un jeu du look Psygnosis. Le jeu est simple, les graphismes sont très simples, les sprites minuscules... Bref, on est loin de Shadow Of The Beast.

Les Lemmings, ce sont des petits animaux débiles, m-lépins, se-lémains, qui vivent dans les pays nordiques. Particulièrement bêtes, ces animaux sont assez étonnants, puisque un cas se supposent, ils se suicident en sautant à la mer. Au contraire, des qu'ils sont moins nombreux, ils se reproduisent très vite! Qu'il y en soit, les lemmings sont idiots, et c'est surtout ce qui compte dans ce jeu.

En fait, à chaque niveau, est de sauver un certain pourcentage des lemmings qui tombent à l'écran. Afin d'y réussir, il faut les guider jusqu'à la sortie, qui peut très bien se trouver très loin, l'écran du jeu se déplaçant horizontalement. Les lemmings tombent au bout d'une trappe et arrivent ainsi sur le tableau du jeu. Le problème est que vous ne les dirigez pas vraiment, et qu'ils courent sans la où ils veulent. Pour les aider, vous pouvez leur apprendre un certain nombre de tâches. Vous pouvez apprendre à un lemming à grimper un obstacle, à sa parachuter d'une grande hauteur, à empêcher les autres lemmings de passer devant lui, à construire un pont, à creuser horizontalement vers le bas, ou se diriger vers le bas, ou enfin à exploser. Chaque tâche ne peut être accomplie qu'un certain nombre de fois, variable selon les niveaux. Le maniement est simple, et la souris,

PSYGNOSIS
Janvier
Amiga / ST

peut-on s'agit de cliquer sur la tâche, puis sur un lemming, et il exécute la tâche s'il le peut!

L'intérêt du jeu provient de la débilité profonde des animaux, et surtout des nombreux pièges que proposent chaque niveau. A chaque fois que vous descendrez un niveau, vous l'observerez, et pensez toujours avoir trouvé le moyen de le franchir. Hélas! Il n'en est souvent rien. Ici vous oubliez de mettre un stoppeur, et les lemmings se mettent à sauter dans la lave, ici vous ne détruisez pas un pont et les lemmings se jettent un à un du haut d'une falaise, s'écroulant délicatement en bas. Le jeu est d'autant plus complexe que pour franchir un niveau, vous ne pouvez perdre qu'un très faible nombre de lemmings. Or, lorsque vous utilisez des stoppeurs (ce qui est souvent le cas, pour empêcher ces dégoûtants de sauter n'importe où), le seul moyen pour qu'ils brisent eux-mêmes les autres est de le faire exploser... et donc vous en perdez déjà un! Enfin, il ne doit plus rester un seul lemming à l'écran, afin de terminer réellement le tableau. Les pièges sont nombreux, en fait à chaque partie être capable de passer un niveau peut en débiter que fort s'est trompé. Un système de code permet de reprendre à n'importe quel niveau déjà joué, ce qui sera bien pratique, d'autant plus que Lemmings comportera 100 niveaux. Les huit niveaux que nous avons vu laissent espérer un jeu réellement exceptionnel, peut-être un des plus drôles et des plus prompts à venir!



NOUVEAUTE MICROIDS : 50



Suspense, morsure, vitesse, violence... SLIDERS, un jeu de sport futuriste ultra-rapide, aux multiples rebondissements.

- 1 ou 2 joueurs simultanés
- 1 ou 2 actions
- 12 terrains différents
- Un jeu au scrolling ultra-rapide

Sliders

ATARI ST
PC & COMPATIBLES AMSTRAD



TAPEZ 36 15 MICROIDS

Le jeu de Sliders (H400 VITRY 93) est en vente à 49 91 00 00



ACTION

"Une Fabuleuse Puissance De Feu Dans Vos Poings"



U.N. SQUADRON

◀ CBM 64/ 128 & Amstrad cassette & Disquette, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.

CAPCOM
USA

Capcom est une société de développement de jeux vidéo basée à Osaka, Japon. Elle est spécialisée dans le développement de jeux vidéo pour les ordinateurs et les consoles de jeu vidéo.



STRIDER II

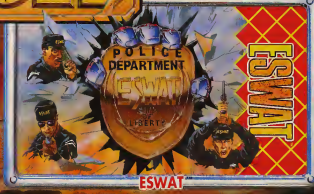
▶ CBM 64/ 128 & Amstrad cassette & Disquette, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.

SEGA

Sega est une société de développement de jeux vidéo basée à Tokyo, Japon. Elle est spécialisée dans le développement de jeux vidéo pour les ordinateurs et les consoles de jeu vidéo.



LINE OF FIRE



ESWAT

NEANDER GAME



TITUS
Mars
Amiga / ST

Attendez, il s'agit d'un grand aïe! Ne possédant pas encore de visa définitif, je puis vous affirmer que ce logiciel fruit d'une jeune équipe, Cybel, fera beaucoup d'envieux chez les éditeurs lors de sa sortie. Si vous aimez les jeux amusants, périlleux, pleins de vie, bien réalisés et nécessitant un minimum d'astuce, ce soft est fait pour vous.

L'action prend place dans l'ère préhistorique et le héros n'est autre qu'un homme ressemblant fortement à celui de Cœnacodon, c'est-à-dire avec de larges pieds, une peau de bête sur le corps et une ressemblance à la main fortaria responsable de Titus y vivrait aussi une certaine ressemblance avec notre peloton!

Le but est de le mener au bout de chaque niveau, tâche extrêmement périlleuse, vous vous en doutez! En cette époque en effet, la domination de l'homme sur son environnement n'était pas encore aussi marquée que de nos jours, et survivre demandait d'abord un peu de chance, mais aussi un bon entraînement. Les animaux vous regardent en effet comme un simple congénère, appliquant par là même les mêmes lois de la nature. Votre premier souci est donc de fuir tous les prédateurs de votre espèce, plus particulièrement de votre persennne, et de s'en débarrasser. ours bruns, ours blancs, dragons, phagocytes, oiseaux, serpents, plantes carnivores... Autre difficulté, la survie des régions recenscrites, il n'est pas rare de devoir fuir des parties, des



cours d'eau et d'exploiter des chemins de traverses pour finalement trouver le meilleur et souvent unique moyen de se rendre à l'endroit désiré. Bien sûr, toutes ses aventures, cela épuise et il est donc nécessaire de manger régulièrement afin de récupérer de l'énergie. Rien de plus simple, de nombreux fruits et morceaux de chair sont cachés dans les nombreuses grottes (rien de 200) parsemées chaque niveau. Bien évidemment, ces grottes comportent également des pièges. Pour gagner des points, il existe deux solutions : fuir des ennemis ou bien taper sur tout ce qui se trouve à l'écran, des coups aux champions.

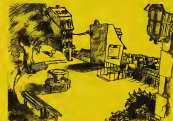
À la fin de chaque niveau, un énorme ennemi se dressera devant vous, possédant toujours un point faible, c'est-à-dire une partie du corps. Par exemple, le dragon craint énormément pour ses

reins. En bref, un logiciel typiquement japonais, mais beaucoup plus beau que ceux nous venant de nos amis nippons, et que des dizaines pourraient bien dépasser dans leur pays, et j'en suis sûr l'occasion de l'apprécier! Dernière qu'il faut patienter encore quelques mois avant sa sortie.

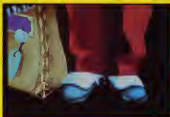


LA COURSE
DE F1
LA PLUS
ATTENDUE

VR



Priseré il y a très longtemps dans Génération 4, ce logiciel a été depuis totalement remanié, et il y a deux mois de cela nous vous présentons le nouveau visage de ce jeu. Toujours prévu pour le mois de janvier, nous vous en parlons dès ce moment en publiant de nouvelles photos du jeu. Et comme les graphismes sont tout simplement étonnants, nous reviendrons sur le mode de travail du graphiste. Premièrement, il dessine sur une feuille de papier, puis il digitalise ses croquis en noir et blanc, pour ensuite les retoucher avec un logiciel de dessin (en 32 couleurs). Remarquez que le résultat est simple et efficace. L'histoire du jeu est assez courte, puisque les auteurs du programme ont décidé de fournir le moins d'informations possibles au joueur, le laissant seul avec ses incertitudes. Vous incarnez donc l'inspecteur Raoul Dussanier, domicilié à Paris, et vous recevez une lettre d'invitation du très célèbre et extrêmement riche amateur grec Nicolas Karaboudjan pour une croisière. Vous partez donc rapidement et embarquez sur son navire. A peine arrivé dans votre cabine, le majordome du bateau entre précipitamment dans votre chambre et vous annonce que Nicolas Karaboudjan vient d'être retrouvé mort dans son bureau. Alors que vous consultez ses fils de tête avec un domestique, vous êtes tous les deux assassinés. A votre réveil, le corps de l'armateur a disparu... Et l'enquête commence. Des éléments supplémentaires dans le prochain numéro.



DELPHINE SOFTWARE
Janvier
Amiga / PC / ST

2 ANNEES
POUR
ATTEINDRE LA
PERFECTION

VRO

LIGHTQUEST

UPL SOFT
Janvier
Amiga / ST



Comme annoncé le mois dernier, Génération 4 revient sur Lightquest en traitant cette fois-ci du guerrier. Je vous rappelle que ce logiciel comporte trois niveaux de jeux via trois personnages différents : guerrier, magicien et fétichier. Le choix de l'un d'eux se conditionne bien sûr le déroulement de l'aventure et les actions possibles ou nécessaires. Si pour le fétichier, le jeu est le plus facile, dominant du jeu, avec le guerrier, le joueur se retrouve devant un jeu crénelé, ardu, dans lequel son habituel à armer les armes sera le diable de sa réussite. Pour en avoir un peu plus sur le guerrier, sachez qu'il peut adopter 45 positions parmi lesquelles sauter, plonger, nager, pour les plus étonnantes, et dispose de plusieurs armes différentes : l'épée, la hache, le fouet ardent et la masse. En plus de tout cela, le joueur peut à tout moment, c'est-à-dire dans une situation délicate, faire appel au dieu, son action variant selon l'arme en sa possession. Avec l'épée apparaitra une boule de feu, la masse provoquera un tremblement de terre, et le fouet attirera l'ennemi. Seule la hache est dépourvue d'effet spécial, mais en contrepartie, c'est la seule qui puisse être utilisée comme un projectile. Concernant l'épée, dernière précision, celle-ci est magique : elle devient plus grosse et plus dévastatrice, et il est possible grâce à une position du joystick, d'en tirer parti pendant un court moment. À noter que cette action entraîne le renvoi d'énergie du personnage. Au niveau des objets à ramasser, des points de son sont disponibles, et ont pour effet de ramener à bloc l'énergie du guerrier, de même pour les pommes, nourriture précieuse.



L'ENFER
DE LA
FORMULE 1
Atari ST/STE
Amiga

VROOM

de Lankhor

Toutes les précisions sur la date de sortie : 3615 LANKHOR

LE JEU des bêtes

Dernière production de l'équipe Anel-Choukroun, déjà auteur de Intuider, The Teller et Pick'n Pile, Le Jeu des Bêtes (il s'agit d'un titre provisoire) est un nouveau jeu de réflexion. Le principe est simple: il faut rassembler dans leur cage respective un certain nombre de bêtes au moyen d'un circuit complètement clos et de ponts déplaçables matérialisés par des flèches. Pourquoi leurs cages respectives? Eh bien tout simplement parce que ces cages sont de différentes couleurs et qu'il est impossible d'emprisonner une bestiole rouge dans une cage bleue par exemple. Voilà pour l'essentiel du principe du jeu, maintenant il existe de nombreux autres paramètres venant compliquer l'action.

Premièrement, il faut éviter à tout prix que deux bêtes se rencontrent sans quoi le joueur perd une vie. Deuxième difficulté, très souvent le nombre de bestioles d'une couleur donnée ne correspond pas au nombre de cages de même couleur. Pour contourner ce problème, il existe des puits de couleurs destinés sur la ou les parcours changeant la teinte des bestioles au moment de leur passage. Autre problème, la



présence de sas dans certains niveaux. Bien sûr, au second contact, le joueur perd également une vie. Mais ce n'est pas tout. A terme le joueur devra emprunter des téléporteurs lui permettant d'atteindre certaines régions inaccessibles de l'aire de jeu, faire face à des charnières obstruant une partie du tracé, éviter de passer sur le symbole DDT, ce dernier emprisonnant les bêtes (il existe une parade: passer sur le symbole représentant une brèche de secours)... Autre paramètre très important, la vitesse de déplacement des bestioles varie en fonction de leur couleur. Anel, les bêtes s'avèrent les plus lentes et les rouges les plus rapides. L'essentiel du jeu consiste donc à bien étudier le circuit et les priorités au niveau de l'acheminement des bestioles en jouant sur les flèches directionnelles. Attention à bien étudier toutes les possibilités sans quoi on se retrouve très vite pépé.

La réalisation de ce logiciel est prometteuse avec d'exceptionnelles graphismes et de bons ludiques. Au final, le jeu devrait compter une centaine de niveaux, de quoi vous occuper un certain temps.

UBI SOFT
Mars
Amiga / ST

Sous le signe du Serpent

EXPLORA

NE MANQUEZ PAS LE DÉMARCHEMENT
DE LA TROISIÈME AVENTURE !



ATARI ST, AMIGA, PC

Photos d'écran Amiga



Vous allumez votre Microviseur, il est nuit noire, le générique habitude annonce le journal télévisé. Vous écoutez d'une oreille les informations, mais tout à coup vous prélevez attention, votre cœur palpite car le speaker vient de prononcer votre nom. Ce que vous venez d'entendre va transformer votre vie.



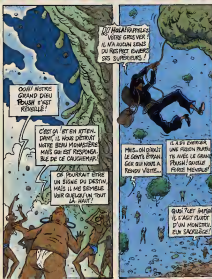
Graphismes exceptionnels et gestion totale à la souris, nouvelle interface encore plus intuitive. Plus de 400 écrans différents, une ville entière avec son métro, ses catacombes et ses égouts. Malgré un suspense à vous couper le souffle quelques notes d'humour vous aideront à affronter les horribles membres de la secte du Serpent, et vous retrouverez enfin EXPLORA.

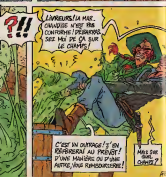
INFONEDIA

DISTRIBUTION EXCLUSIVE

25 bis RUE DUGUAY
95 100 ARGENTEUIL
36 47 20 20

En vente dans les magasins et chez tous les spécialistes





GREAT COURTS



- GRAPHISMES et BRUITAGES encore plus réalistes
- CREEZ votre propre joueur, HOMME ou FEMME !
- Participez à de NOUVEAUX TOURNOIS (Coupe Davis...)
- JEUZ en SIMPLE ou en DOUBLE
- TOUTS les coups sont permis

**GREAT COURTS
REMET
SON TITRE EN JEU!**



HÉROIC
FANTASY

Les terres d'ombres est le nouvel album de Gibson, nous vous l'avons annoncé dans notre précédent numéro avec réserve, s'adresses que nous avons eu tort de ne pas le faire avec fanatisme et turbulence, car voilà un album qui l'est bien, qu'il est drôle et remet à leur place les canchels de la machine qui leur sert de corset au sujet de l'heroic fantasy. Parodie est le premier mot qui le caractérise. Vous y retrouverez tous les genres de genre gros guerrier, prince en fuite, royaume en feu, blonde guerrière, magicien et crapail qui sont les mêmes d'ailleurs... Un feu d'artifice d'archétypes, c'est voulu et c'est très drôle. Tout commence par l'invasion du royaume de Haven, gouverné par le roi Ramul, bref grand féodal et bon qui décide au vu du

Genre : *heroic fantasy*
Éditeur : *Zenda*

BD

sort beau, efféminé et dévoué de la pauvre maline de cet art par Gibson. Le récit de John Wagner et Alan Grant est soigné par un rythme effréné et torride dans le crime du genre qui n'est pas sans rappeler par son style "swampy degé". L'excellent film *Prince et laide* du génialissime Rob Rennie. Toutes les deux pages survivent en rebondissement dû au fait que cette BD était publiée à un rythme, gage en tout cas que vous ne pourrez pas y trouver de langoune. A lire absolument.

Céd DOPEY

Ermène BASARD

Le quatrième et dernier volume de Slaire vitale d'être publié, il s'intitule *La Déesse Blanche*. Slaire, c'est fini, n'aurait-il pas, vous vous rendez compte, vos yeux ébahis le dernier volet de cette formidable saga d'heroic fantasy, sans nul doute une des plus belles de cet univers, de la vie et du reste. Le sort semble décidément s'acharner sur nous, toutes pauvres lecteurs, l'assaut dernier tome de *Liberty* vient lui aussi de se terminer, c'est affreux, qu'à la fin on se demande : La fin est-elle près ? La fin est-elle près ? Cet album volume terminant en apothéose le récit flamboyant de Pat Mills, à qui l'on tire notre chapeau pour avoir mené de main de maître le destin de ce personnage hors du commun et de ses acolytes, je pense surtout au sein d'Ulka, narrateur du récit. Que dire des dessins épiques-toutous de Simon Basky, avant qu'il n'a personnellement donné d'en voir de plus beaux et de plus étranges. La couleur est encore une fois à l'honneur, c'est réellement superbe, je ne sais quoi vous dire, d'autant plus que nous aurons déjà bavé d'envie sur des épisodes précédents. Le mieux est encore que vous touchiez avec vos petits doigts boudés cette précieuse merveille de la terreur et de la BD ouais ça pousse.



Genre : *heroic fantasy*
Éditeur : *Zenda*



Chrislian Lacour, qui signe sous le pseudonyme de Lax, est à la fois dessinateur et scénariste. Il a collaboré entre autres avec des réels créateurs des magazines *Métal* *Hot* et *Civitas*. En 1987 il crée dans le style naïf la marque des *Amateurs* aux éditions Venis d'Ouest. Franck Girard, craquant de dépression, s'est lancé dans la bande dessinée en 1978 comme scénariste chez Lacombe avec "La Dernière du Monde". En 1984 il signe les scénarios de Chamon pour *Al'ajour*, alors qu'il paraît dans la revue *Les crimes*. Cet album, *Les ombres d'Amour*, est un récit de fiction, pourtant il se base sur des faits historiques. Le personnage principal presume, Nicolas Valance, un vieux journaliste en mal de scoop, décide de retrouver la trace d'Helen Joubert, jeune



Genre : *Fiction historique*
Éditeur : *Dupuis Collection Arce*

soldat parti disparu en Indochine à la fin de l'année 1946, et étonnement continué à mort par l'Armée française. Le fait de découvrir, peu à peu la vie de cet ancien résistant ayant combattu l'occupant nazi (comme le propre père de Lax), habilement nourri par les anecdotes dignes et militaires les de son départ pour l'Indochine, éclipse peu à peu Valance, et l'on se rend alors compte que tout le récit s'articule autour de ce personnage sautant et étrange, abusé, s'étant retrouvé en Indochine à la place des combattants noirs et combattus juifs. Décidément, on a la patte, ou encore "naïf", comme le disent si bien les artistes pour les soldats ayant rejoint les lignes Vichy, le régime de Vichy. Un album patiemment, qui donne envie de connaître la vérité.

Willy RAYFASKY

AVENTURE

Le deuxième des Editions Delcourt est une petite merveille de style et d'originalité intitulée *Jordan*. Le cycle des deux héros *Ti*, il s'agit vous en avez sûrement entendu parler. Mais admettons. Évidemment, aventure et sexualité, le scénario possède la qualité indéniable d'avoir une ambiance à vous faire dresser les cheveux sur la tête ainsi qu'un rythme de tous les diables. *Jordan* est un personnage hors du commun, sombre, méchant et débauché, il est plutôt rare de rencontrer ce type de personnalité totalement insalubre et pourtant si attachante dans le monde de la BD, même si cette tendance se généralise dans le genre "adulte". Les dessins sont d'un bon classicisme et servent à merveille le récit que l'on doit à Pierre Formier, beaucoup plus connu sous le pseudonyme de Makyo, scénariste et à l'occasion dessinateur dont on n'a rien de vous vanter les mérites. Même si parfois on enrage un peu, il est



incontestablement une des figures du monde de la BD francophone. Enfin n'oublions pas le dessinateur de cette remarquable BD de 56 pages, j'ai nommé le scribe Christian Ravi qui, si fin l'homme, ne s'en sort pas trop mal, il a su créer une atmosphère et des personnages attachants pour cette histoire très particulière (en effet).



Genre : *Fantastique*
Éditeur : *Delcourt*

FATES RI BOL

JG O'Barne est entré dans une crise profonde, mais il en est ressorti.

renouer, puis j'ai fait Alain par la suite. Moi, ça m'a surtout fait rencontrer Alessandro, une personne merveilleuse et géniale. D'un certain côté il est simplement sympa, c'est un bon auteur, avec des qualités et des défauts en tout qu'artiste. Il a fait une série de films ans, particulièrement les romans uniques. En tant qu'artiste, on le connaît surtout en France par la bande dessinée, et il faut reconnaître que son travail n'est pas mal, il a produit plusieurs cycles dont celui de l'Alcal qui sera la suite. La série avec Arno est chétive aussi, et deux ou trois trucs à dire à gauche. Mais maintenant, il est vraiment en train d'exploser, il a des projets avec Bonq, peut-être même avec Otero, la série avec Bess est vraiment bien, il risque de finir par être considéré comme un véritable auteur de BD. Mais ce que l'on voit à travers ses séquences c'est un goût pour l'existence, les connaissances traditionnelles, le rêve, la magie, la mystique, et aussi une certaine sagesse, c'est-à-dire que ses personnages évoluent au cours de la BD. Pas mal d'auteurs ont leur petite philosophie, même des gens comme Pratt ont été très net pour la métaphysique, expriment une certaine sagesse, du moins une éthique, une pensée. Même moi, il y a eu mes bandes dessinées, en revanche on peut se gâter pour le fantastique... La plupart des auteurs, ça ne surprend personne, on des pages de poésie ou fleur de la poète, de l'écologie, mais enfin c'est bas, c'est facile. Mais en même temps c'est bien sûr il y a des auteurs qui sont uniquement préoccupés de remplir du papier, ce ne sont d'ailleurs pas forcément les plus mauvais. A ce niveau, Alessandro est dans le bon créneau, mais il a quelque chose en plus, que l'on connaît peu et qu'on ne pourrait pas soupçonner de la part d'un auteur de bande dessinée. Un auteur de BD, c'est quelqu'un qui n'a pas pu faire autre chose, c'est au plus l'écriture sous-entendue. C'est un écrivain mal, un auteur de théâtre mal, un cinéaste mal, un artiste mal, c'est en train de changer, mais peu d'auteurs deviennent en grand sur leur carte de visite d'auteur, scénariste de BD? C'est pas comme ça que l'on crée, mais Alessandro et beaucoup d'auteurs (dont je suis) s'éloignent de cette opinion, bien qu'il y ait longtemps eu une mode de l'autoédition. Mais Alessandro n'est pas seulement ça, il a eu une image de théâtre au Mexique. Il a fait du théâtre avec Marceau, il lui a écrit des sketches, il a écrit des livres, les musiques de ses films. Un plan de cela, c'est un élément qui a permis de ce qu'on a dirigé une école de musique. C'est aussi une manière dans le domaine du théâtre, ça peut paraître peu sérieux, mais c'est un art majeur, c'est très beau. Mais il a quelque chose d'encore plus étrange, c'est un voyant capable de se mettre en état de voyance d'un moment à l'autre.

Geoff: Il faut que je reformule le titre...
J.G.: Mais oui, la mise en scène c'est un génie rare dans la

tradition de la connaissance ou de l'initiation, il n'est pas un produit moderne spécialisé avec un langage médiatique, il pourrait tenir une rubrique. Ce qui m'a beaucoup plu, c'est que dans tous les domaines dans lesquels il travaille, il est un peu comme quelqu'un de normal, mais quand on fait la synthèse...

Geoff: Vous travaillez sur un projet avec lui...

J.G.: Oui, c'est un projet de BD réaliste, une histoire contemporaine, je vais avoir des baguilles à dévorer... Mais je me débrouillerai. Je vais essayer de me surpasser moi-même, ce sera déjà pas mal! Il est plus facile de surprendre le lecteur avec le chaos de l'histoire. La folie de Sade et Coeur sera une surprise. Je ne choisis pas les sujets, on s'impose à moi. Les auteurs ont pris l'habitude de se dire "tiens, voilà une histoire bizarre, ce serait bien pour Moebeus". M. Moebeus conclura à la qualité, à faire de gros efforts pour passer l'étrange que l'on a de moi, pour arriver à découvrir l'auteur pour un prochain Roberfren et la suite de La dérive.

Geoff: Votre opinion sur la BD, vos auteurs préférés?
J.G.: Oui, j'aime bien Calves, Bonq, je trouve le dernier album de Moebeus génial et il y a certainement des autres qui sortent des trucs formidables, comme le tubulaire, Origines de Moebeus qui arrive à surprendre le lecteur avec

un travail singulier et des idées folles. Le pari que j'ai fait, ça a réussi à exprimer merveilleusement sa vision du monde, de l'apocalypse et très personnelle.

Geoff: La bête par ordinateur, ça vous intéresse?

J.G.: Ça m'impose le moyen, ce qui compte, c'est l'imagination, le respect de soi et des autres, l'expression de sa colère, de sa peine, de son émerveillement, de son contentement d'être, de sa rage devant la bête du monde, la laideur, l'indifférence... Il y a un zéro formidable, la Terre sur ses dix milliards d'habitants. Sur ce sujet je ne suis ni pessimiste ni optimiste, je crois qu'il y a une petite chance de passer, mais si l'on passe dans ces conditions, on n'en a que plus de merde!

Geoff: Et la peinture?

J.G.: C'est un domaine, je m'étais donné comme objectif de faire une exposition, mais je n'ai pas eu l'énergie ni le temps nécessaires. Alors l'album m'a servi de suite d'exposition. Je continue, mais je ne vais pas dans les deux ans à venir commencer je pourrais trouver une solution pour peindre!

Geoff: Votre opinion sur Alain l'Alcal?

J.G.: C'est vraiment génial, le dessin est parfois un peu maladroite, mais l'histoire est tellement étonnante presque mieux que l'Alcal. Je regrette un peu de ne pas l'avoir fait, mais Jargoux a fait des trucs dont je n'aurais pas été capable, même avec son graphisme un peu approximatif. Il a eu des trouvailles plus maitrisées que les miennes.

Geoff: What about la suite du Geoff?

J.G.: Comme tout ce qui est fait aux USA, c'est un peu



banane. Les conceptions américaines de nombre de BD sont assez curieuses. J'étais très content du scénario, et le graphique d'Eric Shawver l'a fait dévorer. Mais quand j'ai vu le résultat, j'ai trouvé qu'il y avait quelque chose de plus, cela a eu du succès aux États-Unis.

Geoff: N'auriez-vous pas rencontré plus de facilité pour financer et réaliser le film en images de synthèse aux USA?

J.G.: Et bien non car je n'y ai rencontré personne qui soit capable d'enthousiasme. C'est un pays assez dépendant à ce niveau-là, où les grosses sociétés d'argent ont mis la main sur la production des films, ils ont fait une coupe rationnelle du marché, il reste donc peu de place pour la surprise. Pour ça qu'arrive, il faut être sachement dans le système, avec une équipe terrible, ce qui n'est pas du tout mon cas, je déteste toute mon équipe. La BD je n'ai pas envie d'aller ça dans les bureaux des producteurs, dans les films à Hollywood.



En revanche ici j'ai rencontré Alain Guyot qui s'est enthousiasmé pour le projet. Comme un visionnaire il a envie de faire un long montage d'animation sur ordinateur, il connaît mes besoins, et quand il m'a rencontré, il a eu le réflexe que tu as vu à l'heure du Moebeus "mythique", ce qui n'est pas du tout le cas aux USA. J'y suis comme dans les médias professionnels, mais je ne fais pas partie de l'univers culturel des décideurs. Aux États-Unis, la bande dessinée est très méprisée, considérée comme un art de psychopompes et d'innombrables (ce que c'est d'ailleurs).

Geoff: Les adaptations de BD au cinéma?

J.G.: Je n'ai pas vu tout de Tron terrible. La plupart des BD adaptées sont celles que haïssent les producteurs quand ils disent génie, ils ont le sentiment de leur propre culture. Bien qu'ils aient longtemps observé à cette œuvre car les choses qui leur plaisaient leur semblaient très suspectes. Les héros actuels comme Elio et ses amis, au cinéma dans trente ans, quand les jeunes lecteurs d'aujourd'hui auront le tri.

Par Oscar LOTHRIK
 Special Guest STAR 5 D



IMAGES SUR IMAGES

LES TUNIQUES BLEUES

Blatch et Chesterfield, les immortels héros du sérénisme Rascal Casvin et du dessinateur Willy Lambil, commencent leur active participation au magazine *Spreux*, rédivertent avec ce tome et un autre album des Tuniques Bleues. *Deuxième des fidèles* aux précédents tomes ne sont pas du rang, plein d'humour et de conduite bien pensante. Il se déroule évidemment

au violon par Cubanes, pérorante fantastique de Fernandez, émetteur muette de Julliard, avogate nocturne un ouvrage superbe et je me gaudirai bien d'établir un classement.

Mr WONDERFUL

THEO

This est le fruit d'une collaboration toute neuve entre Claire Wendling et un Christophe Gibelin que nous avions déjà remarqué dans l'excellent recueil de nouvelles talentues. Les *Exports du Nil*. Ce nouveau récit est le premier tome d'un cycle intitulé "Les lumières de l'Ambré" qui sem-

ble prometteur. Un petit mot de l'histoire: deux aventuriers sur une île ou deux communautés, des forces doués de la parole et les transparents humains, revivants dans l'obscurité, vivent en paix. Pourtant un danger les menace, un danger dont les forces seules sont conscientes et dont ils tentent de se protéger sans pour autant prélever les membres de l'autre communauté. Nos deux aventuriers sont heureusement là pour les aider à s'entraider. Les destins sont remarquables et très agréables à regarder, que demander de mieux? Un seul regret: l'écriture évolue trop vite sans suffisamment de points de repère à mon goût.

Brexit PRULLE



Genre : aventure
Editeur : Delcourt



Genre :
Érotique/humour
Editeur :
Humour/associés



Mr WONDERFUL

JAPON INTIME

Albin Michel va tout avec *Japon intime*, une œuvre forte de Toshio Sasaki qui transparaît la violence d'un pays hors-limites. Cet ouvrage

superbe et provocateur (qui a fait le tour de Paris-magasin à la vitesse de la lumière) est une sélection de planches à la mi-mètre des fameuses estampes, abordant la vie quotidienne au Japon par le biais des fantasmes auto-motifs de l'auteur. Intéressant mais très dur.

Onor LOMBRI

JERRY SPRING

Colère apurée est le premier épisode des nouvelles aventures de Jerry Spring, un nom qui doit vous dire quelque chose, car son créateur Jiji lui a en fait honoré des romans de Séciton dans une vingtaine d'albums mouvementés pour chez Dupuis. France et Fessin ont repris le flambeau sans trahir l'esprit de la série, ce justicier de l'ouest aux allures de play-boy malade n'a pas pris une ride, et à fait à faire pour calmer les esprits dans un Américain à la lourde atmosphère de romance.

NOELS FRIPONS

Genre : estampes
hord
Editeur : Albin
Michel

Une manière comme une autre de traiter un sujet d'actualité.

Loiret FRIED

LIBERTY

Le troisième tome de *Liberty* est encore une fois plus beau que le précédent et toujours aussi surprenant, la cadence de parution de cette série fine le surmenage et même un coup de chapeau aux éditions Zenda. Notre héroïne va destin toujours aussi sombre et à la rage de vivre toujours aussi féroce ne cesse d'être confrontée à de nouvelles expériences pas toujours très douces, comme vous savez par le constater dans les albums 1 et 2. Je précise que cette saga est en quatre tomes: "le fin est proche" et *Mattheo Washington* arrive au bout de ses péripéties pour notre plus grand désespoir. Nous

attendons malgré tout le dernier volet avec nervosité (pourvu qu'il soit à la hauteur du reste), pour ceux qui ne l'auraient pas encore découvert, je vous conseille de vous y mettre dès maintenant c'est vraiment le genre de BD qu'il ne faut pas laisser passer.

Environ AZARD

AQUABLU

La série d'Aquablue vient d'être publiée: j'en suis sûr que vous êtes des soupis de soulagement à cette nouvelle extraordinaire. Ils seront contents au-delà de toutes leurs espérances, les destins sont toujours aussi palpitants, de la bonne BD, quoi, qui ne pousse que sur les premières parutions, mais le contentement du chat à côté du feu.

Gloire STROMBOLI



Genre :
anticipation
Editeur : Zenda



Genre : aventure
Editeur : Delcourt



Genre : humour
Editeur : Dupuis



Genre : complot
Editeur : Casterman

LES ANGOISSES
D'ANGUS

Cet album d'Angus McKee comprend trois récits très différents. Le premier, "Bédécuse", satirise et ironise à souhait, et sans doute à l'origine du titre de l'album, car il relate les affres d'un dessinateur clandestin masqué par la police secrète d'un régime totalitaire. Ce récit "Bédécuse", Bddy, se retrouve du jour au lendemain propulsé au titre de héros national, car il est l'investigateur involontaire d'une révolution populaire grâce à ses œuvres anecdotiques subversives. Instantanément incorporé dans la nouvelle unité satirique destinée à abroquer le peuple de BD défilant avec "du bon régime social et de jolis couleurs", il devient l'artiste d'État n° 2859874, il semblerait qu'il supporte très mal la situation. Les autres récits baignent dans la même ambiance. Toutes les illustrations sont superbées; sans nul doute une réussite dans le genre.

Willy RAUVAULT

LAGUNE

Les Editions Delcourt sont prolifiques et monotop; il faut le noter avec bonheur, puisque la quasi totalité de leurs ouvrages est d'une qualité appréciable, voire excellente. Lagune fait partie de ces bons ouvrages mêlant adroïtement mystère, aventure et anticipation. Des enfants et des adolescents d'une communauté vivant sur le littoral sont confrontés aux affres d'une vie dans un monde en pleine mutation où les adultes cessent de faire face à une catastrophe imminente et où les industries tentent toujours de se débarrasser de leurs déchets toxiques. Alors que la mer se déchaine sur un monde florissant pillé et à la dérive, la communauté devra faire front pour enfin découvrir les raisons de cet cataclysmique que tous le monde attend et pressent.

Gérard BLUCCON

ECHÉC
NUCLÉAIRE

La bande dessinée de super-héros n'en finit plus d'éplucher. Après Batman (Dark Knight de Frank Miller), Daredevil et Elektra de Bill Sienkiewicz, c'est au tour de Serval de bénéficier du traitement neo-ave de John J. Math, Walter Simonson et Kent Williams dans les quatre volumes de la graphique novel book nucléaire. L'héroïne commence à Tchernobyl, un certain samedi 27 novembre 1986, juste avant que le réacteur ne s'embrase en famille radioactive. Serval en profite pour retrouver une identité effacée sous le curtain « BD préadolescente » entraînée tous deux dans un engrenage de violence, où les fautes à pompe des tucans remplacent l'habituelle popologie de pacotille des super-villains, ils devront devenir aussi violents que l'ennemi. Construite comme un thriller, cette BD au suspense haletant vous tiendra en éveil jusqu'à sa conclusion cataclysmique.

SOL ALAS

LES REMPARS
D'ECUME

Cet album signé Tard et Mouchet est certainement une des meilleures BD du mois; sûrs sans le dire; pourquoi ne pas le consacrer une place plus importante ? En fait, tout simplement parce que nous venons de la mer et que nous sommes dans les dernières rimées du boucage ? Nous l'avons lu ce plaisir dévot. C'est beau, très beau et fascinant et fantastique. C'est le genre de BD à faire rêver les plus romantiques d'entre vous et à faire naviguer les autres sur la mer de Laramie, personnage à combiner avec de ce récit à lire encore plus que tous les autres; en ce repèrent pour les plus sceptiques d'entre vous, c'est prêt !

CH. COPEY

Genre : super héros
Editeur : Comics USAGenre : fantastique onirique
Editeur : DelcourtGenre : anticipation
Editeur : Delcourt

son sujet, et si on rend les aventures recomposées d'Olivier Decan sans agréables à lire qu'à regarder. Le trait sûr et classique sert créer une ambiance propice aux intrusions des héros et de ses



scénarios, sur un rythme qui laisse peu de répit au lecteur Decan, archétype de l'aventurier-play boy des temps modernes, travaille dans une société d'irruption après une courte carrière au cinéma. Il va bien vite se retrouver au milieu d'une intrigue mêlant magouilles économiques, politiques et vengeance personnelles. Sur son chemin passera d'embellies, de cadavres et de jolies filles qui le conduiront jusqu'au Brésil, il ne trouvera d'aide qu'après de la belle Vénus et de son chat Méduse. Une histoire très distrayante que se fin à cent à l'heure

Genre : aventure
Editeur : Humanoides associés

Lucien FRET D

AVENTURE

Geoff Darrow est un talentueux dessinateur américain résident actuellement en France. Il en a profité pour venir dispenser son art à la galerie de la bibliothèque de la ville de Paris. Vous en saurez plus dans le prochain numéro, il est le co-auteur de Hard boiled, le récit qui contient le plus d'armes à feu au sein d'un récit. Le scénario du film Frank Miller est à la hauteur de sa démarche constante, et

Genre : futuriste sanglant
Editeur : Delcourt
Collection Conquête

A partir du 21 nov 1990 exposition Hard boiled à la librairie La Hune 170 bd St Germain 75006 PARIS

Oscar LOMBRIK

LIVRES

Serge Brussolo, auteur populaire et très à part dans le monde du fantastique, est un invité régulier d'Oxygène pour plusieurs raisons; sont d'abord il écrit énormément, mais surtout nous sommes des fans complets! À l'occasion de la sortie imminente de son dernier roman intitulé *Les ennemis*, dont vous trouverez la critique éditoriale dans notre rubrique "Oxygène à la port'vous", il a bien voulu nous accueillir lors d'un entretien éclairé qui lui sert de bourse.

Interview :

SERGE BRUSSOLO

"T'obsession d'écrire"

Généraliste 4 : Qui êtes-vous?

Serge Brussolo : L'écrivain est une maladie qui m'a pris très tôt. Ma scribouille fantastique m'est venue du fait de rencontres, d'inévitables. L'une d'elles que je raconte souvent est relative au jardin de ma grand-mère, situé dans un pays qui a été pas mal ravagé par la guerre, où courait lieu des combats très durs. Dans ce jardin se trouvait un puits, et quand j'étais gosse on me disait de ne pas m'en approcher, car les cadavres des soldats Allemands avaient été balancés au fond. Le puits avait depuis lors été condamné à l'aide d'une chappe de bois fermée par une chaîne et un cadenas... J'ai donc tout de suite eu l'obsession d'écrire; entretemps, j'ai fait des études, mais avec l'idée fixe que, dès que je pourrais vivre de ma plume, je le ferais.

Généraliste 5 : Vos lectures ont-elles influencé?

SB : C'est à dire que quand j'étais adolescent, il n'y avait pas du tout de littérature fantastique; c'était très dur, en être un petit lecteur de fondes, on passait pour des débiles, maintenant il y a une explosion totale de genre fantastique, mais à l'époque, les lectures que j'ai eues étaient très classiques, Frankenstein, Dracula et Lovecraft, et ensuite, il fallait ramer pour trouver ce genre de bouquins. Ce qui m'a surtout influencé, ce sont les films-salle avec Christopher Lee, qui nous impressionnent déjà comme complètement regards, mais qu'on allait voir avec révélation car c'étaient les seuls films du genre sur le marché. C'était un peu comme une drogue à laquelle on était accoutumé, c'étaient les instruments du culte.

Généraliste 6 : Vous écrivez dans cette pièce? (sortie de brie à bras rouges et noir, rempli d'objets colorés et inquiétants comme un squelette, une paire de sabres et une vitrine d'insectes impressionnants)

SB : Ou, c'est un éche d'oeil aux greniers et aux boucanes de mon enfance, j'aimais me balader au milieu de ces cassemerdes d'objets diaphanes et inquiétants. C'est aussi une manière de ne pas se perdre au sérieux.

Généraliste 7 : D'où vient votre inspiration?

SB : Ça ne vient pas flûtes, d'un seul coup, l'idée me saute. Je ne me casse pas la tête, je ne sais pas quelque-à qui phosphore pendant des heures entre l'apogée et le crépuscule pour essayer de trouver quelque chose. En général j'écris avec beaucoup de facilité, et sans gros effort, mais je m'arrête pas avant d'être. Tout à coup je vois tout le roman, je suis créative par un pontail de départ, je me dis "je serai un monde où il se passait ceci et cela". Généralement, ce sont des choses assez banales... Par bonheur, les idées me sont doncées. Je ne connais d'ailleurs pas les secrets de cette mécanique que beaucoup d'auteurs m'envoient, mais il est vrai que les gens qui me connaissent sont assez de voir comment je travaille. Je suis en train de faire tout autre chose, et tout d'un coup je me dis "tiens, j'ai une idée". Je pars là, et deux heures après j'ai la fin du synopsis du bouquin. Ça me facilite grandement la vie.

Généraliste 8 : La SF, c'était donc une sorte de fatalité...

SB : Ce n'ai jamais fait la séparation entre les genres, c'est plutôt le fait des éditeurs. J'ai toujours écrit de Brussolo. Dans certains cas j'ai mis plus l'accent sur une pseudo-technologie, dans d'autres sur un irrationalisme. Mais ce qui m'intéressait toujours à la base, c'est le culte de l'angoisse, de la peur, faire de parfaites mécaniques à cracheter, essayer d'attraper le lecteur par le puits du cou, le secouer et lui dire "maintenant tu vas voir ce que tu vas voir". Je veux l'étonner, lui faire connaître une série de flashes qui vont l'émouvoir, lui montrer des choses qu'il n'a jamais vues ni lues autre part. C'est une mécanique de l'étonnement, de la stupeur, tout ça coulé dans le monde du suspense. J'ai toujours été un fan de suspense, pour moi, l'idéal c'est le livre très épais qu'on prend, auquel on se consacre et que l'on ne peut lâcher avant la fin. Avec la nouvelle collection commentée

LIVRES

depuis un an, je peux vraiment faire ce que j'appelle des "livres mal blancs".

Généraliste 9 : Quand on parle de votre oeuvre, le mot folie revient souvent... Vous sentez-vous fou?

SB : La folie fait partie de mon travail. J'ai rencontré des gens qui étaient mentalement dérangés, qui avaient l'échiquier de fou, qui étaient dans des sautes, j'ai senti ces gens là, et c'est vrai que cela a influencé ce que j'écris. Même les fous de fantastique sont le fruit d'expériences personnelles. Ce que j'aime de fou, c'est aller de plus en plus loin, surprendre le lecteur, car je trouve que la SF et le fantastique sont un petit peu tristes. J'ai souvent l'impression que les auteurs se connaissent peu, alors que je crois qu'il faut être au-delà de tous ces verrous et aller chaque fois un peu plus loin. Il est certain que cela terrifie certaines personnes qui ont vraiment peur, mais c'est ce que les auteurs attendent à prendre plus la parole. J'écris en fait ce que je voudrais lire et que je ne trouve pas beaucoup sur le marché.

Généraliste 10 : A propos, que pensez-vous de la littérature de SF française?

SB : Pour commencer, il n'y a pratiquement pas de littérature fantastique française. On est forcé de se retourner vers les anglais, comme John Ray... Visiblement, c'est un genre qui m'intéresse pas les auteurs français. Angles des débiles, je sais que j'ai été l'un des premiers ces dix dernières années à annoncer l'avènement du fantastique. Personne ne voulait me croire, jusqu'à ce jour où King est arrivé. La SF française existe, mais elle se perd très au sérieux, c'est volontairement d'intellectualisation ne me satisfait pas et je m'en vais très vite écrit, car je veux faire des livres d'une superbe distraction. Je veux qu'on prenne son pied en les lisant, pas qu'il attrape une migraine. Malheureusement, j'ai l'impression que dans la SF française, c'est souvent le contraire : on ne cherche pas à atteindre le grand public, à distraire les gens, on écrit pour un petit noyau de connaisseurs. Je n'écris pas pour quatre pelés, ce qui finit que je me suis très vite éloigné de collections intellectuelles comme "Présence du futur" pour aller vers des collections populaires comme "Fleuve noir" et maintenant

"Gérard de Villiers" qui sont regimés sur un grand marché et au grand lecteur. Chez "Présence du futur", j'ai très vite vu que dans les bouquins on faisait des choses comme *Sommeil de sang* ou *Le carnaval de fer* qui étaient une rupture dans le ton de la collection. Et comme j'avais besoin d'écrire beaucoup, car je ne peux me contenir à un bouquin par an, il me fallait un éditeur capable d'absorber une large production, et donc travailler avec de grosses machines; il n'y en a pas cinquante. À l'époque actuelle j'ai trouvé "Gérard de Villiers", c'est-à-dire Hachette, et la collection marche très bien, je suis très content. C'est vraiment un défi qui a fonctionné alors que beaucoup de gens pensaient qu'il n'y avait pas de place pour une littérature fantastique française.

Généraliste 11 : Certains personnages comme David et le Docteur Aquedon, ou bien des films comme le théâtre Varoussou, se retrouvent dans nombre de vos romans. Pourquoi?

SB : David a un côté éche, c'était un personnage comme les autres à l'époque, puis je l'ai fait revivre. Il lui arrive de mourir, ce n'est jamais le même et toujours le même, c'est parfois un enfant, c'est le symbole de l'homme infini de la fin. Mes personnages meurent n'est jamais un superhéros, ça me gêne. Par exemple, moi j'ai fait un type qui se trouve d'un seul coup dans un monde épouvantable. Il ne reste pas de sauver le monde ou de devenir le roi, il casse de survie. SVI y arrive, ce qui n'est pas toujours le cas, il est content. David est devenu le symbole du type qui fait des pades et des mépris pour se sortir de la misère. Les lecteurs l'ont bien aimé et maintenant c'est devenu un jeu; ils attendent sans retour d'autres personnages sont toujours les mêmes, pour par exemple le professeur Mikovsky. Les films sont toujours des créatures magiques, à force de les répéter, on finit par y croire. Ils servent à ordonner des choses qui chaquent à l'oeil et qui font que l'on sait que la malédiction y rôde. Quand on entend prononcer ce nom-là, on se dit qu'il ne peut rien de passer de bon dans une ville qui porte un nom pareil. J'ai donné dans des livres précédents des explications sur certains noms, mais je n'ajoute qu'il faut que je le relasse, car les gens n'ont pas toujours la réponse en question! Et même temps des noms comme Albrecht ont un côté éche d'oeil, on sait qu'on arrive chez soi, le lecteur se doute que ça ne va pas bien se passer pour le héros, et c'est ce qu'il veut!



S. BRUSSOLO



Genre : Fantastique
Éditeur : Gérard de Villiers



Gené: Une proportion importante de vos héros sont des personnages féminins, souvent un tantinet massés et soumis. Une raison spécifique?

SB. C'est vrai, mais il y a aussi beaucoup d'enfants et de vieillards, l'essai de passer en revue toutes les catégories de personnages. Je prends en celle le contrepied des auteurs de SF. Pourquoi des femmes et des enfants? On considère à priori qu'ils sont plus faciles, donc que ce sont de pures victimes. Il est intéressant de les faire se mouvoir et de montrer comment ils vont s'en sortir (ou non). Je cherche toujours à rompre avec ce qui se fait. Le personnage masculin habituel s'enferme à un certain moment. Pour le côté masculin, il faut rompre ce

venir se décaler et avoir une vision des choses qui n'est plus la vision normale. Je l'ai éprouvé moi-même, et il y a une part de cette expérience dans mes bouquins.

Gené: Votre oeuvre poétique comporte déjà plus de cinquante titres, et le rythme s'accroît! N'avez-vous pas de mal à garder le cadence?

58 C'est moi qui ai déterminé le rythme que je suis capable de tenir, soit cinq à six bouquins par an. Quand je travaillais au Fleuve Noir, j'en sortais quatre par an, ce n'était pas assez pour fidéliser les lecteurs au un type de personnage qui revient et évolue, ce que je compte faire à partir de l'année prochaine.

Gené: Vos réalisations et vos intérêts en dehors du fantastique?

SR : Tu fais des polars, notamment *Le soufisme* qui fait suer cette année chez Denoel. Mais cela se place dans une continuité du suspense et de la terreur. Par certains bouts, je rejoins le fantastique, j'aime bien m'insérer dans un genre ou dans le territoire de l'infini. L'âme beaucoup plus polémique que ce genre au premier abord, qu'il faudrait réviser. Peut-être faudrait-il mélanger tous les genres pour arriver à faire suer les catégories. On est venu me proposer d'écrire des scénarios de cinéma ou de télé, mais l'individu n'est un domaine tellement étroit... C'est dans le roman que le mythe :

Geat: La micro vous intéresse?

SB : J'ai beaucoup joué à une certaine époque, et le traitement de texte est un outil phénoménal sous lequel je ne pourrais pas écrire autre. La micro-informatique est entrée dans ma vie d'auteur, et je m'en sers en tant qu'ouvrier du livre. On m'a même demandé de travailler sur des adaptations de jeux vidéo, mais cela ne s'est pas fait pour des raisons financières.

Géné: La littérature est-elle morte?

SB - C'est un genre intéressant, mais qui a déjà été beaucoup exploré. Je ne vois pas ce que je pourrais apporter de neuf; je suis plutôt dans le mécanisme du vivant que dans la technologie.

Kiyoshi ZENYU

Invite Surprise T.I.

LIVRES

L'écriture est une mélodie qui n'a
pas très tôt "

"Ce qui m'a surtout influencé, ce sont les films-culte avec Christopher Lee, c'étaient les instruments du culte."

"Je ne me casse pas la tête, je ne suis pas quelqu'un qui philosophait pendant des heures entre l'aspirine et le café pour essayer de trouver quelque chose."

"Ce qui m'intéressait toujours à la base, c'est le culte de l'angoisse de la peur, faire de parfaite mécanique à croustiller."

"Le SF française existe, mais elle a
peu de poids au sein..."

"Je n'écris pas pour qu'on
peut."

"David est devenu le symbole d'un type qui fait des pieds et des mains pour se sortir de la misère."

"Peut-être faudrait-il mélanger les genres pour arriver à faire parler les collègues."

LIVRES

OXYGEN A LU POUR VOUS

Le grand maître d'Isaac Asimov lui d'avoir défié les robots d'un scénario postapocalyptique et d'avoir énoncé trois lois qui en régissent le comportement et qui font référence dans l'univers de la SF. La première veut qu'un robot ne puisse, volontairement ou du fait de sa passivité, blesser un humain. La deuxième: le force à obéir à un humain, pourvu que la première loi soit respectée, tandis que la dernière lui interdit de priver son existence, au-

Philip José Furze, dans le Monde de *Fleuve*, faisait connaître des personnages célèbres de l'histoire du Monde. Silverberg affine les antres artificielles avec l'histoire en plus, dans les propres comme dans les situations. « Robert... l'air pur », la phrase serait anodine dans un certain contexte créatif. mais en fait Robert H. Howard (Cronin) qui s'adresse à L. H. Foxworth pour lui demander de rouler moins vite. Et quand un docteur supprime le cœur, Gilgamesh, l'ancien roi des Sumeriens, c'est un bon vieux Dr Schmeiner.

boites et réminiscences sont possibles dans *«Au-delà»*, où bons et méchants se poursuivent, se battent, s'aiment, complaisent, mangent, vivent, aiment et se réinventent sans cesse. Pour Olgiński, comme pour nombre de héros *«d'entre-guerres»*, la quête de soi, de la vérité ou du pouvoir est un processus continué. Mais qui passe dans *«Au-delà»* en forme de *«La universalité sans cesse renouvelée, ou alors une nouvelle éthique»*. Redécouvrir le roi d'Orléans ou parcourir le pays pour choisir à l'insuence avec Enkidû, une amie de toujours ? Franchir la Porte vers le monde des symboles est possible : la solution pour nous accepter c'est partir. Les mondes de Sierkowski sont toujours profondément originaux, et souvent à l'opposé des canons de la science-fiction classique. Les personnages sont d'élite, ils voient ce qu'à ces pas qui marquent. Quand leurs engagements sont les degrés d'un honneur ou situation politique, que l'enfer de mieux


 Mark MARR
 Genetic Counsellor
 Portland, Oregon / Richard L. Cuffinart

Dans le palatium, l'atmosphère est bien chargée de ce qu'il y a de personnellement, comme toujours, ne sont les choses qui font que l'on aime un royaume ou pas. L'apprenti du diable d'Ellis Peters a un intérêt certain – et ne pas un certain intérêt. En effet, d'une part l'action se déroule au XII^e siècle, mais en plus l'un des intérêts en premier chef pour ce qui se trouve à cet autre que frère Cadfael, un moine bénédictin – c'est lui qui mène l'enquête. De quoi s'agit-il ?

Mi-septembre 1140, l'abbé de Shrewsbury reçoit en oblation un jeune noble du nom de Merles Aspley. Il désire prononcer ses vœux afin de rentrer dans la communauté, et ce le plus rapidement



Genre: robotique

4



possible. Or bien vite, il apparaît que ce garçon a quelque chose à se reprocher. Mais de quoi peut-il bien s'agir ?

La dévotion se rayonne une affluence bien sombre. Un émissaire de l'évêque de Winchester descend subitement. Sont-ce deux événements bien distincts l'un de l'autre ou bien.

Ils se tempent. L'Anglais est déchaîné par des guerres intérieures et il est fait complice de tirer les choses au clair. Pour vous, il n'y a qu'une chose à faire, plongez-vous dans ce polar sous Moyen-Age qui a dû vous faire avec un rien compréhensible à un don com en même période par manna Sans autre commentaire.

5



Eugène Izz
Le petit truand
(100 pages)
Éditions M
Genre: polariste historique
Éditeur: 10.18

James Ellroy est de ces auteurs dont la vie est un roman. Il avait ses ans lorsque sa mère fut assassinée par un inconnu que l'on ne retrouvera jamais. Châtié, alcoolique au dernier degré, il a trouvé sa rédemption en se lançant dans l'écriture de polars. Et quels polars ! De la trilogie du *Sergeant Lloyd Hopkins* aux (pour l'instant) trois volumes qui composent son cycle du *Los Angeles criminel* (le *Dabba noir*, le *Grand Nulle part*, *L.A. Confidential*), il a mis sur pied un univers agaçant et, plus que contre des truands, les livres se battent contre leur propre folie, contre leur propre passé.

Dans *L.A. Confidential*, Ellroy revivait un des crimes non résolus les plus célèbres de Los Angeles. Il nous conte l'extension de trois fils chargés de l'affaire qui, peu à peu, à part la haine et la peur de l'autre, le *Big Easy*, jeune policier américain, puis à son tour, celui de la haine et l'événement de la vie de son père, *Bob White*, fils baroudeur, adepte de l'ultra-violence et Jack Vincennes. Sous métaphore qui s'en prend aux stars que le compte d'un journal à scandales. Ces trois hommes vont se retrouver entraînés dans un cauchemar qui les poussera dans leurs ultimes remuements. Thriller épique, à en perdre le souffle, *L.A. Confidential* amène parfois au bord de la naïveté, tant et si peu réaliste. Si vous en avez assez des romans policiers machinés, plongez-vous dans ce livre, choisissez peinture

du double jeu et de la corruption... Plus j'en ai vu, plus je me repense à ce polar comme avant.

Signal MR
Genre: Thriller
Éditeur: Rivages

Valent, ancien journaliste de génie, a sauté dans l'incendie et la petite délinquance après la mort violente de son complexe Tino. Ajouté par son mentor, Bobo, un « vicar de la ville » lui avertit, ça veut dire avec Vincent le « casse de niche » chez un grand chef de la mafia de Chicago. Un coup impossible, face à la mafia et à leurs propres tentatives.

Cette histoire de bosses, de laines-pour-compte, mais est considérée comme la plus belle que l'on ait jamais vue. Ce livre est un roman qui permet de rendre poignants les doutes de Vincent et l'incertitude des ennemis du vieux Bobo, perdu dans les souvenirs d'une époque où il était le meilleur. Beaucoup d'autres personnages, nous aide à retrouver (il les désobéit au bord de la retraite, ancien tueur à gages sacrés) et vient peupler le *Petit Truand*, récit en apparence classique, mais abstrait tout en demi-teintes.

David Rosenblith
Le petit truand
Genre: Thriller
Éditeur: Polar USA

Fredrick Pohl, auteur américain né en 1919, n'est plus à présenter, sa bibliographie le fait pour lui. Parmi ses romans parus en français, on peut citer *La Grande Porte* et *Les Pénalités de la Grande Porte*. Avec *L'Homme-Plus*, l'auteur ne quitte pas les étoiles, pour mettre le doigt sur un point très important en matière d'espace, à savoir le problème d'adaptabilité de l'être humain à son environnement. En l'occurrence, il s'agit d'adapter l'homme tout ce qu'il y a de plus normal au climat, à la vie, sur Mars. En d'autres termes, d'en faire un cyborg, un être mi-homme mi-robot.

Toutes les opérations prévoyant des changements de structure d'un individu ne se passent pas sans petits problèmes, tels que le fait du voyage numéro un. C'est là qu'intervient Roger Torraway, ancien commandant qui avait été « désorbité » et se trouve maintenant réhabilité.

La motivation principale à l'origine du programme Homme-Plus n'est plus au moins la survie des États-Unis. En effet, les statistiques ont montré que, dans un bref délai, les chances qu'un conflit mondial éclate sont très élevées, et ce d'autant plus que chaque jour la situation internationale se dégrade. Ce projet est-il la seule solution pour empêcher cette guerre qui semble inévitable ? Y a-t-il quelques uns, au-dessus des gouvernements, agis dans l'ombre pour jouer en quelque sorte le rôle du destin ? Le sera-t-il de vous dire la suite dans notre prochain épisode, mais il me semble plus raisonnable de vous dire « A vos livres ? »

Revue FRLLE
Genre: SF
Éditeur: Presses-Poches

Entrevoir avec un vampire est le premier tome d'une trilogie sur cette race si particulière de survivants qui a fasciné des générations d'humains bien portants et bien pensants, qui ne reviennent peut-être que d'immortalité et de pouvoir. Pourtant ici, rien à voir avec les célèbres héros du genre, le Comte Dracula et son château des Carpates n'est qu'un aspect (déjà bien attaché) de cette terrifiante renaissance à la mort. Ces trois romans, écrits avec un sang, *Les vampires de la nuit* et *La nuit des damnés* sont d'une qualité époustouflante en comparaison de ce type de littérature, souvent bâclée au profit d'un récit spectaculaire mais sans idée, même si je recommande à la collection

"Terreur" des éditions Pocket le choix d'une publication de qualité. Mais revenons à ces soubresauts et si inquiétants personnages dont nous suivons le destin de l'XVIIIe siècle à nos jours (comme ça pour certains, tout commence dès l'Antiquité). Cette découverte se fera au travers d'un petit nombre d'entre eux, qui vous découvriront aussi familiers que vos meilleurs amis. Tout commence à New York par l'interview de l'une de ces créatures de la nuit. Entrevue avec un vampire, est le compte-rendu de cette entrevue avec Louis, le vieil homme et de sa rencontre avec Lestat qui fera le lien de l'immortalité, de l'éternité, de la vie, de la mort, du sang, de l'homme et de la nuit de son être. Il me paraît des pages et des pages pour vous révéler la teneur de ces romans exceptionnels. L'espèce pour parler à son auteur, Anne Rice, pour notre pro-

chain manuscrit, quoiqu'il en soit, je vous en rappelle. À vous de lire.

Les deux premiers volumes sont parus chez Presses Pocket, le troisième La nuit des damnés est publié aux éditions Urban.

Genre: Fantastique
Éditeur: Presses Pocket et Urban

L'Amérique fantastique de Poe à Lovecraft est une anthologie de Jacques Fyad publiée chez N.O. Onze nouvelles sont réunies dans ce livre grandiose qui tout en chacun devrait posséder, histoire de savoir plus sur le fantastique mais, en USA et ses lettres de noblesse, vous y découvrirez Irving, Bloch cela va de soi, Melville, Chambers et bien d'autres encore parmi les meilleurs. Tous ceux qui sont réunis dans ce recueil ont pour seul et unique point commun l'insolite, ou plus précisément le fantastique, les nouvelles parfois terrifiantes vous emmènent au bord du rêve, de la folie. A lire absolument.

Fanny Rabol
Genre: fantastique
Éditeur: NeO

Espace, frontière de l'infini... Si ces quelques mots ne vous rappellent rien, passez votre chemin ! Les éditions ArcA ont fait preuve d'une bonhomie inédite en traduisant les romans parus aux États-Unis et reprenant les héros inconnus de la zone moins habituelle. Ici, tel *Star Trek*. Les trois premiers tomes : *Enterprise*, le premier voyage, le fil du passé et *L'effet entrave* reviennent dans l'ambiance post-apocalyptique et l'échec de l'humanité interminable qui a béré l'imagination des auteurs de génies.

Le premier et le troisième sont signés Vance N. McIntyre, dont le style efficace dans les classiques sert un récit passionnant. Le deuxième est quant à lui l'œuvre d'Ann C. Crispin. Mais c'est l'arcade *Vanda* qui est l'auteur de *Star Trek III*. A la recherche de Spock, révélation du troisième film. Il ne s'agit plus de histoires originales mais de l'adaptation écrite du long métrage réalisé par Leonard Nimoy lui-même. Le format en est d'ailleurs différent, plus luxueux, de plus des

L'AMÉRIQUE FANTASTIQUE
de Poe à Lovecraft



Star Trek III
LA RECHERCHE DE SPOCK
VANCE N. MCINTYRE



Foulquier
Jean-Fabrice
Au large de la nuit



Spinrad
Bryan Butler



8

9

10

11

7



12



photos du film viennent agencer le récit. Les fans apprécieront, les trébuches ou l'attachement gogues que cette série mystique portera chance à une maison d'édition naissante et entreprenante dont vous aurez des nouvelles prochainement.

Mr WONDARFUL
Genre : Star Trek
Éditeur : Avenir



Esteban M
Genre : SF
Éditeur : Presses Pocket

13



Jean-Louis Fodquake, vous connaissez si vous êtes un auditeur attentif de France Inter, ce chanteur de la chanson française sévit sur les ondes depuis 25 ans. A l'occasion de ces anniversaires, la station avait organisé une surprise de taille : son émission "Fodquake" est diffusée dans le grand hall de la maison de la radio. Nombreux "jeux passés" qu'il a contribué à lancer ont été publiés. C'est ainsi que j'ai pu lire à un bonnet mystérieux entre Philippe Léonard et Hugues, son meilleur ami, les secrets de "Fodquake". Mais Fodquake, c'est aussi un homme à la vie bien remplie, entre autres activités des Franciscaines de La Rochelle, qui en a profité pour sortir une autobiographie avec la complicité de son camarade radioteur Didier Varrod. Au large de la nuit blanche l'histoire de ce héros de la scène, ses rencontres, ses épreuves, et bien sûr son amour depuis l'enfance d'Alcool. Un style étonnant, fort, un voyage au pays de la nuit parisienne.

Olivier LAMMIE
Genre : Autobiographie
Éditeur : Denoel

15



Lo à dire Le chaos final ne laisse pas de place, d'autant plus que la œuvre n'a pas un air bien chaotique. Et si l'on jette un œil sur les pages de la mer de la jungle, on ne comprend plus... Il ne reste qu'à commencer par le commencement, c'est-à-dire la première page. Il n'est jamais facile de quitter un endroit où l'on est très bien installé pour cause de retour de fortune. C'est le sort de Bert Fodquake, Président Fodquake, s'il vous plaît. Fodquake, sa petite amie et Willem Vinduffing, son ami, qui devaient faire l'Etat de la Ceinture Lundy. Ce sont des personnages peu connus-invisibles, leur spécialité est l'élaboration de plans de bataille en vue de prendre le pouvoir sur les planètes où ils se trouvent. C'est faux, leur réel objectif, les amène sur Serge. Ils

s'efforcent d'y mener une guerre de libération. Étrange planète, où l'on distingue trois classes sociales, les Frères, qui sont les maîtres, les Tiers, leurs gardes du corps et les Animaux, des êtres humains traités comme des bêtes sans raison. C'est avec eux que Willem veut faire la révolution. Plus tard, il dira qu'il faut Normen Spradac soit se réveiller ou se faire tuer avec honneur et pour une fois, marquer la différence avec eux, c'est bien!



Esteban M
Genre : SF
Éditeur : Presses Pocket

Un nouveau saga de Jean-Marc Ligny vient de débiter dont le premier tome, "Régime de l'été", est la qualité. Avec le succès opéré en la SF bon teint, une histoire romanesque de la politique de l'espace. On n'a pas eu de la justice et on en redemande. A quand la deuxième saison? A cette occasion nous vous en dirons plus, c'est promis.

Gilbert STROMBOLI
Genre : SF
Éditeur : Anticipation Fleuve noir

Ayant et P. J. Hérault sortent ce tome-ci les séries respectives de La justice et (Private 94) et La troisième planète (12). Ces deux romans confirment leur talent. C'est évident pour les meilleures sagas de l'année 90 et des suivantes. Impatience, quand à nous tenir!

Étienne AZARD
Genre : Anticipation
Éditeur : toujours Fleuve noir

Les romans de la série de Serge Brando (cf interview), on a dit, on adore. Une jeune femme aux prises avec une dernière des particules, puisque, qui n'est plus qu'un film dans ses mains plus que de la science-fiction. Une histoire à vous faire cailler le sang dans les veines, et sonder les choses de votre chambre. Soit, le prochain, on en reparlera.



Arlet ZENO
Genre : Fantastique
Éditeur : Gérard de Villiers

L'Aventure policière de l'année Un grand film sur votre micro



**MYSTÈRE
ACTION
EXOTISME**

Écrans ATARI ST



MAUPITI ISLAND



ATARI ST/STE AMIGA
PC en cours
(289^{es} Prix Conseillé)

Une aide ?
Une question ?
Des news ?

**3615
LANKHOR**



LIVRES

BILLY

The KID



ATARI ST

... UN HÉROS?

CBM AMIGA

